BAB III
PEMBAHASAN

3. 1. Analisis Sistem

Pada bagian ini akan dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Hasilnya digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai kelemahan serta kekuatan yang terdapat pada sistem yang sudah dimiliki oleh Cropmark Studio. Dari proses analisis tadi akan dapat dihasilkan berbagai saran perbaikan terhadap sistem yang dapat dijadikan dasar dalam merancang sistem akan dibangun.

3. 1. 1. Analisis Masalah

Sesuai dengan hasil penelitian pada Cropmarks Studio, diketahui bahwa wetiap website yang dibangun belum memiliki sistem CMS yang akhirnya mengakibatkan sulitnya pembaharuan terhadap website-website tersebut. Adapun hal ini disebabkan karena setiap kali satu pelanggan meminta pembaharuan terhadap halaman website, maka Cropmarks Studio selaku pihak pengembang harus kembali membongkar sintaks-sintaks website tersebut, dan melakukan pembaharuan sintaks untuknya dan juga bisa untuk pembaharuan tampilan pada website sebelumnya. Hal ini tentunya sangat tidak efisien dan tidak praktis jika dibandingkan dengan menggunakan sistem CMS.

3. 1. 2. Analisis Proses Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut, sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat diketahui.

3. 1. 3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

3. 1. 3. 1. Analisis perangkat keras

Perangkat keras yang saat ini tersedia di baikbaik design, telah memenuhi kebutuhan minimum untuk menjalankan dan mengatur CMS yang dibangun, adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut :

- Processor Intel Pentium core 2Duo 3,2 GHz
- RAM 2x DDR 2 Kingston @4GB
- VGA 4780HD 1GB DDR5
- D-Link

3. 1. 3. 2. Analisis perangkat lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan oleh baikbaik design yang digunakan untuk mengoperasikan sistem yang telah berjalan diantaranya sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows XP Professional
- Browser : Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera

3. 1. 3. 3. Analisis Kebutuhan Web Hosting dan Web Domain

Dikarenakan sistem yang dibangun adalah sebuah CMS yang berjalan di belakang layar sebuah website, tentunya sistem ini membutuhkan sebuah web-hosting dan web-domain yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan file-file yang berisikan sintaks-sintaks pada web server dan sebagai metode penamaan untuk akhirnya sistem ini dapat diakses melalui internet dengan alamat yang ditentukan, dalam hal ini beralamatkan: http://www.baikbaikdesign.com/ untuk halaman utama website, dan http://www.baikbaikdesign.com/baikbaiksaja/ untuk halaman CMS.

Adapun layanan web-hosting yang digunakan adalah dari zoombase.com dengan menggunakan domain sesuai dengan permintaan pelanggan yang disesuaikan agar dapat merepresentasikan nama perusahaan pelanggan. Sementara untuk detail perangkat keras pada server tersebut adalah, Quad Core Xeon 3460 dengan kecepatan 2.80GHz untuk prosesor, memiliki 5 IP address yang dapat digunakan, 10x4TB Hard Disk Drive, 16GB DDR 3 Registered 1333 Memory, 10Mbps Public Support, dengan Linux CentOS 5 (64-bit) sebagai sistem operasinya.

3. 1. 3. 4. Analisis Pengguna

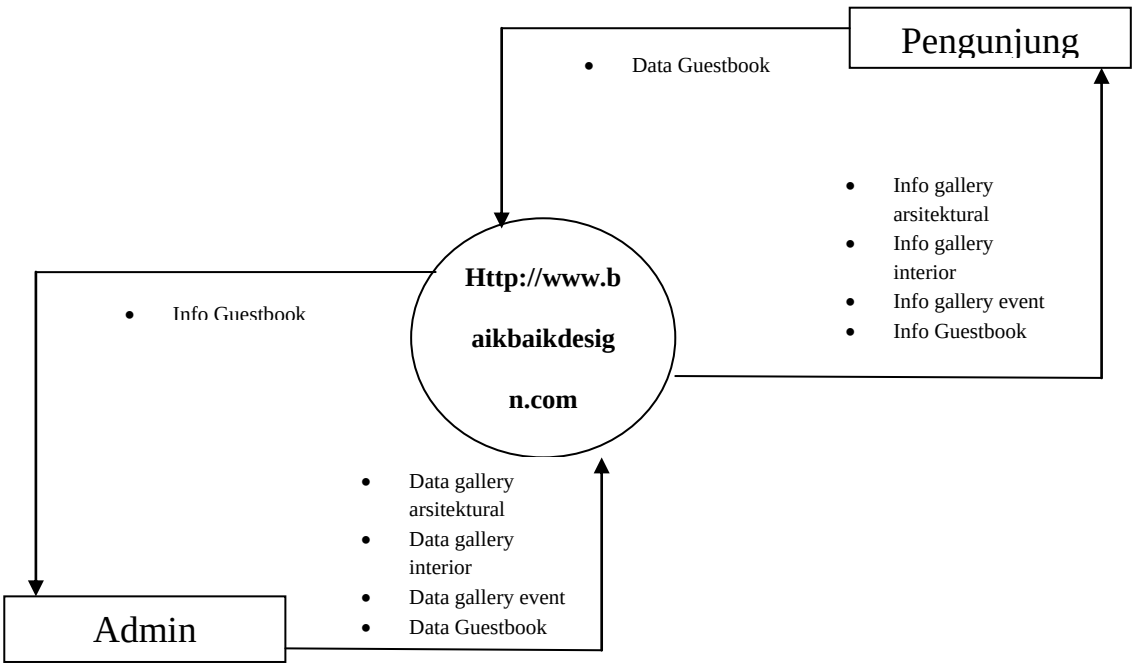
Setelah melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi maka ditemukan bahwa pengguna sistem yang akan menggunakan perangkat lunak ini adalah pegawai

Baikbaik Design dengan jabatan Marketting yang sudah mempunyai pengalaman dalam menginputkan data dan mengusai komputer minimal dapat bekerja dengan Microsoft Office Word dan Microsoft Office Excel, sehingga tidak perlu dilakukan pelatihan secara khusus pada sistem yang akan dibangun. Akan tetapi hanya melakukan pengenalan suatu sistem secara singkat agar bisa lebih mengenal dengan sistem yang akan dibangun nanti.

3. 2. Analisis Kebutuhan Fungsional

3. 2. 1. Diagram Konteks

Diagram konteks atau disebut juga dengan model sistem pundamental merepresentasikan seluruh elemen sistem sebagai sebuah bubble tunggal dengan data input output yang ditunjukan oleh anak panah yang masuk dan keluar secara berurutan.

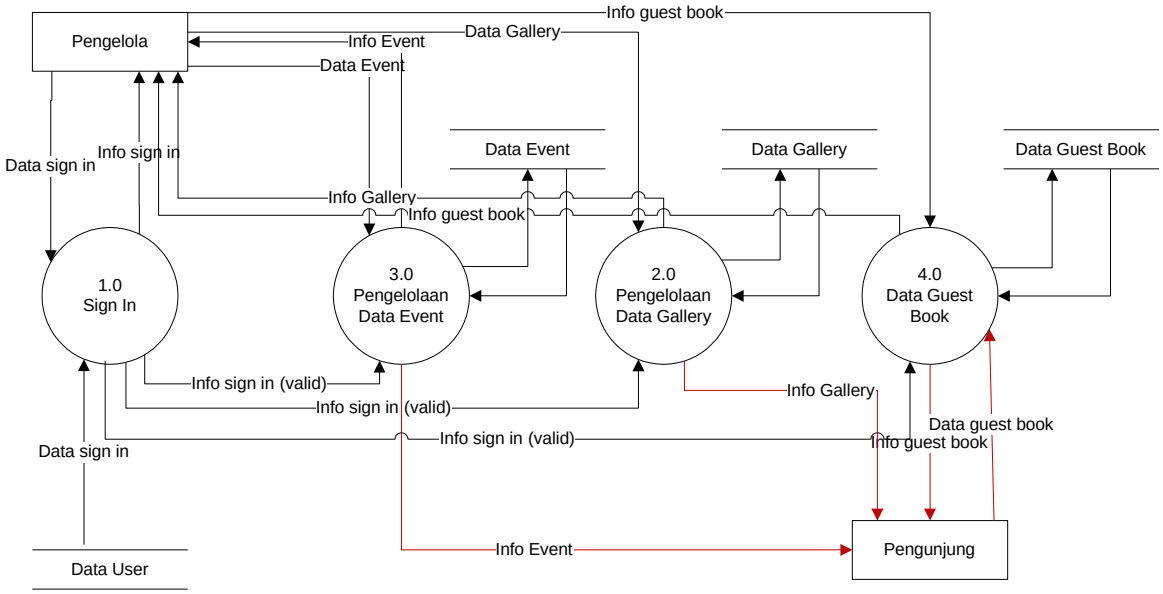


Gambar III. 1. Diagram Konteks

3. 2. 2. Data Flow Diagram

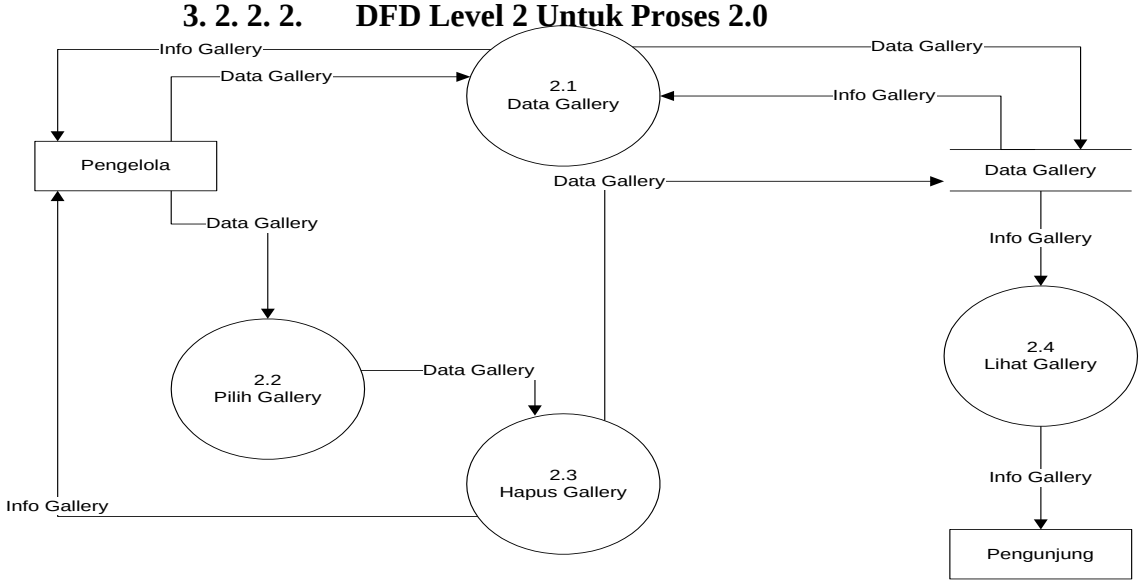
Dari diagram konteks di atas, aliran data yang ada pada sistem digambarkan dengan lebih rinci menggunakan *Data Flow Diagram*.

3. 2. 2. 1. DFD Level 1



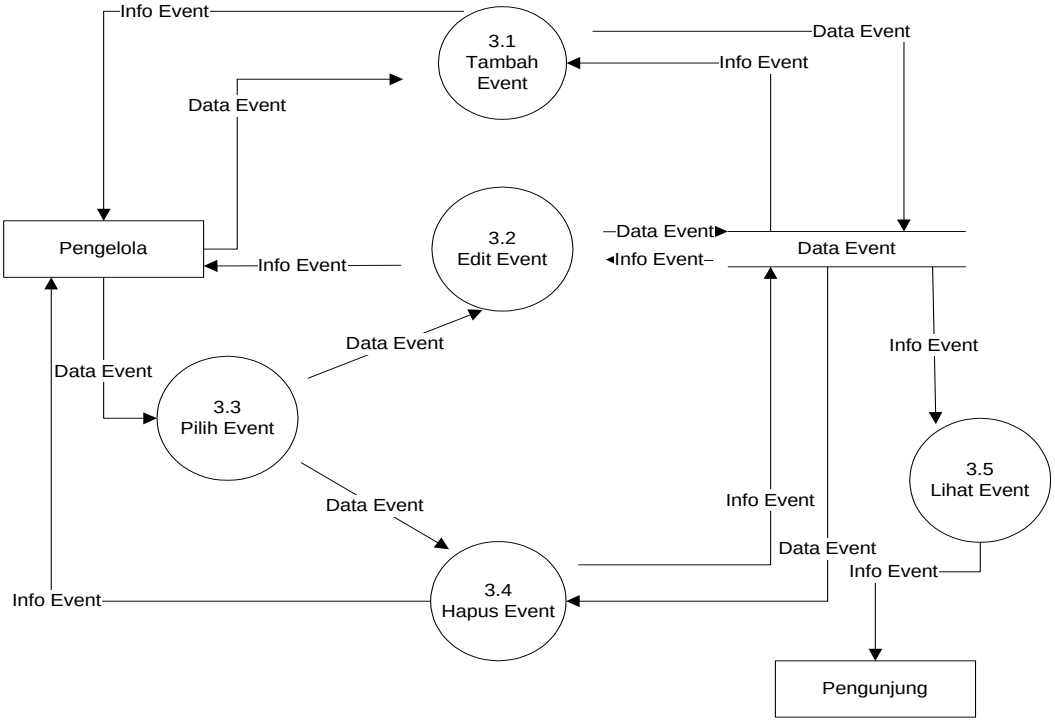
Gambar III. 2. DFD Level 1

3. 2. 2. 2. DFD Level 2 Untuk Proses 2.0



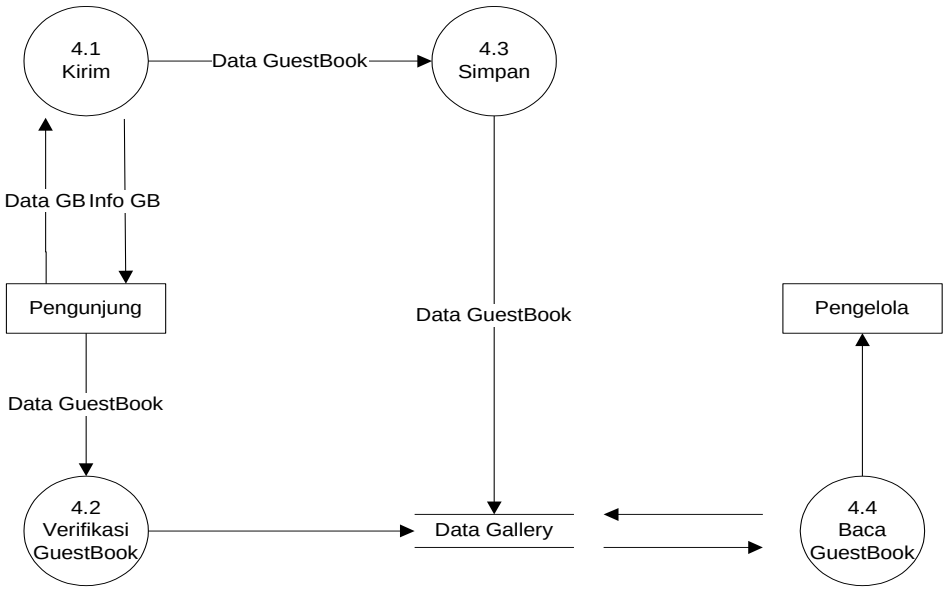
Gambar III. 3. DFD Level 2 Proses 2.0

3. 2. 2. 3. DFD Level 2 Untuk Proses 3.0



Gambar III. 4. DFD Level 2 Proses 3.0

3. 2. 2. 4. DFD Level 2 Untuk Proses 4.0



Gambar III. 5. DFD Level 2 Proses 4.0

3. 2. 3. Spesifikasi Proses

Tabel III. 1. Spesifikasi Proses

No	Detail	Keterangan
1	No. Proses	1.0
	Nama Proses	Sign In
	Deskripsi	Verifikasi data user administrator
	Source	Administrator
	Input	Data Sign In
	Output	Info Sign In
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User Memasukan data sign in pada form sign in 2. Jika data sign in valid maka akan masuk ke halaman utama 3. Jika data sign in invalid maka akan menampilkan pesan error dan akan menyuruh mengisi kembali data sign in
2	No. Proses	2.0
	Nama Proses	Pengelolaan data gallery
	Deskripsi	Menampilkan data gallery akan ditambah ataupun dihapus
	Source	Administrator
	Input	Data Gallery
	Output	Info Gallery
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User menginputkan data gallery untuk menambah data gallery 2. User menghapus data gallery 3. Jika data gallery kosong, maka akan menampilkan pesan bahwa data gallery kosong
3	No. Proses	3.0
	Nama Proses	Pengelolaan data event
	Deskripsi	Menampilkan data event akan ditambah ataupun di hapus
	Source	Administrator
	Input	Data event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User menginputkan data event untuk menambah data event 2. User menghapus data event 3. Jika data event kosong, maka akan menampilkan pesan bahwa data event kosong
4	No. Proses	4.0
	Nama Proses	Pengelolaan data guestbook
	Deskripsi	Mengelola data guest book dari user yang menggunakan web design pada website http://www.baikbaikdesign.com
	Source	Administrator
	Input	Data guestbook
	Output	Info guestbook

	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User mengelola data guestbook yang masuk untuk diverifikasi
5	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Data Gallery
	Deskripsi	Menampilka data gallery
	Source	Administrator
	Input	Data Gallery
	Output	Info Gallery
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User melihat data gallery untuk dilihat
6	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Pilih Gallery
	Deskripsi	Memilih Gallery untuk dilihat, ditambah, dan dihapus
	Source	Administrator
	Input	Data Gallery
	Output	Info Gallery
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User melihat data gallery 2. User bisa menghapus data gallery setelah dipilih
7	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Hapus Gallery
	Deskripsi	Menghapus data gallery
	Source	Administrator
	Input	Data Gallery
	Output	Info Gallery
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. Proses penghapusan data gallery dari database
8	No. Proses	2.4
	Nama Proses	Lihat Galery
	Deskripsi	Melihat semua isi data gallery
	Source	Adaministrator
	Input	Data Gallery
	Output	Info Gallery
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User melihat data gallery yang telah ada, jika tidak ada data gallery user bisa menginput data gallery
9	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Tambah Event
	Deskripsi	User menginput data event baru pada database
	Source	Administrator
	Input	Data Event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User menginput data event baru
10	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Edit Event
	Deskripsi	Mengubah data event

	Source	Administrator
	Input	Data Event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User Mengubah/mengupdate data event yang telah ada
11	No. Proses	3.3
	Nama Proses	Pilih Event
	Deskripsi	Memilih event yang ada untuk diubah/dihapus
	Source	Administrator
	Input	Data Event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User Memilih event pada database untuk dihapus/diubah
12	No. Proses	3.4
	Nama Proses	Hapus Event
	Deskripsi	Menghapus data event pada database
	Source	Admnistrator
	Input	Data Event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User menghapus data event
13	No. Proses	3.5
	Nama Proses	Lihat Event
	Deskripsi	Melihat event yang telah ditambah/diubah
	Source	Administrator
	Input	Data Event
	Output	Info Event
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User melihat semua data event yang telah ada dalam database
14	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Kirim
	Deskripsi	Mengirim data guestbook ke administrator
	Source	User
	Input	Data Guestbook
	Output	Info Guestbook
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User mengisi data guestbook pada form guestbook di halaman web design 2. Sistem mengirim data guestbook ke administrator
15	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Verifikasi GuestBook
	Deskripsi	Merespon data yang telah dikirim
	Source	Adaministrator
	Input	Data Guestbook
	Output	Info Guestbook
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. Setelah pengiriman data guestbook dari user, sistem

		mengirim data guestbook untuk divefikasi 2. Administrator menyetujui data guestbook dan mengirimnya kembali untuk diberitahukan pada user
16	No. Proses	4.3
	Nama Proses	Simpan
	Deskripsi	Menyimpan data yang telah diverifikasi
	Source	Administrator
	Input	Data Guestbook
	Output	Info Guestbook
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. Setelah semua proses pengiriman dan verifikasi data guestbook, maka data tersebut akan disimpan ke database
17	No. Proses	4.4
	Nama Proses	Baca GuestBook
	Deskripsi	Melihat data guestbook yang telah diverifikasi oleh administrator
	Source	Adminstrator
	Input	Data Guestbook
	Output	Info Guestbook
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. User melihat data guestbook yang telah diverifikasi oleh administrator

3. 2. 4. Kamus Data

Tabel III. 2. Kamus Data

No	Detail	Keterangan
1	Nama	Data Sign In
	Deskripsi	Berisi user yang digunakan untuk proses Sign In
	Struktur Data	usrName + pswd
	usrName pswd	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
2	Nama	Data accessories
	Deskripsi	Berisi data gallery accessories
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
3	Nama	Data commercial_place
	Deskripsi	Berisi data gallery commercial_place
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
4	Nama	Data house
	Deskripsi	Berisi data gallery house
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath	{0..9|a..z|A..Z}

	integrator	{0..9|a..z|A..Z}
5	Nama	Data office
	Deskripsi	Berisi data gallery office
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
6	Nama	Data kitchen
	Deskripsi	Berisi data gallery kitchen
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
7	Nama	Data painting
	Deskripsi	Berisi data gallery painting
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
8	Nama	Data public_facilities
	Deskripsi	Berisi data gallery public_ficilities
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
9	Nama	Data room_bed
	Deskripsi	Berisi data gallery room_bed
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
10	Nama	Data room_dining
	Deskripsi	Berisi data gallery room_dining
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
11	Nama	Data room_living
	Deskripsi	Berisi data gallery room_living
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
12	Nama	Data wardrobe
	Deskripsi	Berisi data gallery wardrobe
	Struktur Data	imagePath + integrator
	imagePath integrator	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z}
13	Nama	Data upcoming_event
	Deskripsi	Berisi data event-event yang akan berlangsung
	Struktur Data	eventId + eventName + eventDay + event Date + eventTime + eventPlace
	eventId eventName eventDay eventDate	{0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z} {0..9|a..z|A..Z} {date}

	eventTime eventPlace	{time} {0..9|a..z|A..Z}

3. 3. Perancangan Sistem

3. 3. 1. Stuktur Tabel

Tabel III. 3. Tabel accessories

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 4. Tabel commercial_place

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 5. Tabel house

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
Imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
Integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 6. Tabel kitchen

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 7. Tabel office

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery

integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 8. Tabel painting

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 9. Tabel Public_facilities

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 10. Tabel room_bed

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 11. Tabel room_dinning

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 12. Tabel room_living

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 13. Tabel wardrobe

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
imagepath		Text	Lokasi penyimpana data gallery
integrator	Primary Key	Varchar (32)	Id gallery yang telah dicacah oleh sistem

Tabel III. 14. Tabel usr_list

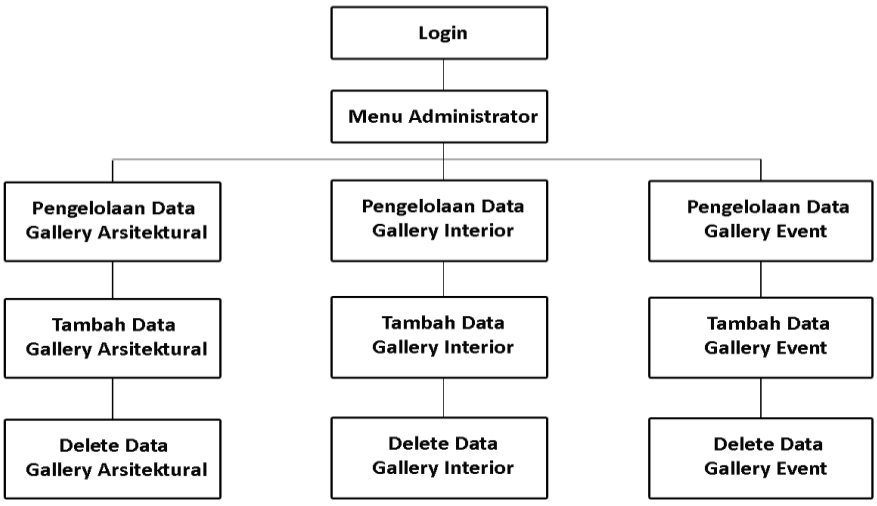
Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
usrName	Primary Key	Varchar (255)	Nama user
pswd		Varchar (32)	Password user

Tabel III. 15. Tabel upcoming_event

Nama Field	Fungsi	Type Data (Ukuran)	Keterangan
eventId	Primary Key	Varchar (32)	Id event yang akan diadakan
eventName		text	Nama event yang akan diadakan
eventDay		Varchar (50)	Hari event yang akan diadakan
eventDate		Date	Tanggal event yang akan diadakan
eventTime		Time	Waktu event yang akan diadakan
eventPlace		text	Tempat event yang akan diadakan

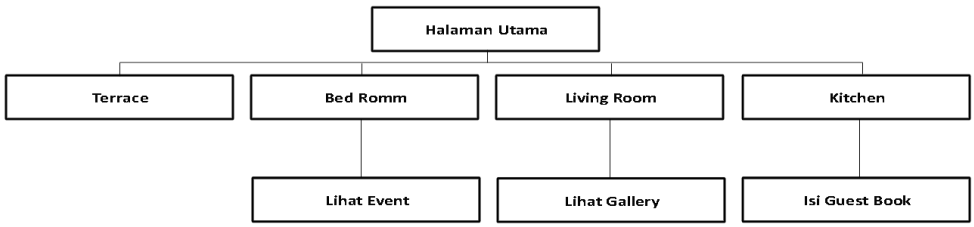
3. 3. 2. Struktur Menu

3. 3. 2. 1. Struktur Menu Pengelola



Gambar III. 1. Struktur Menu Pengelola

3. 3. 2. 2. Struktur Menu Pengunjung



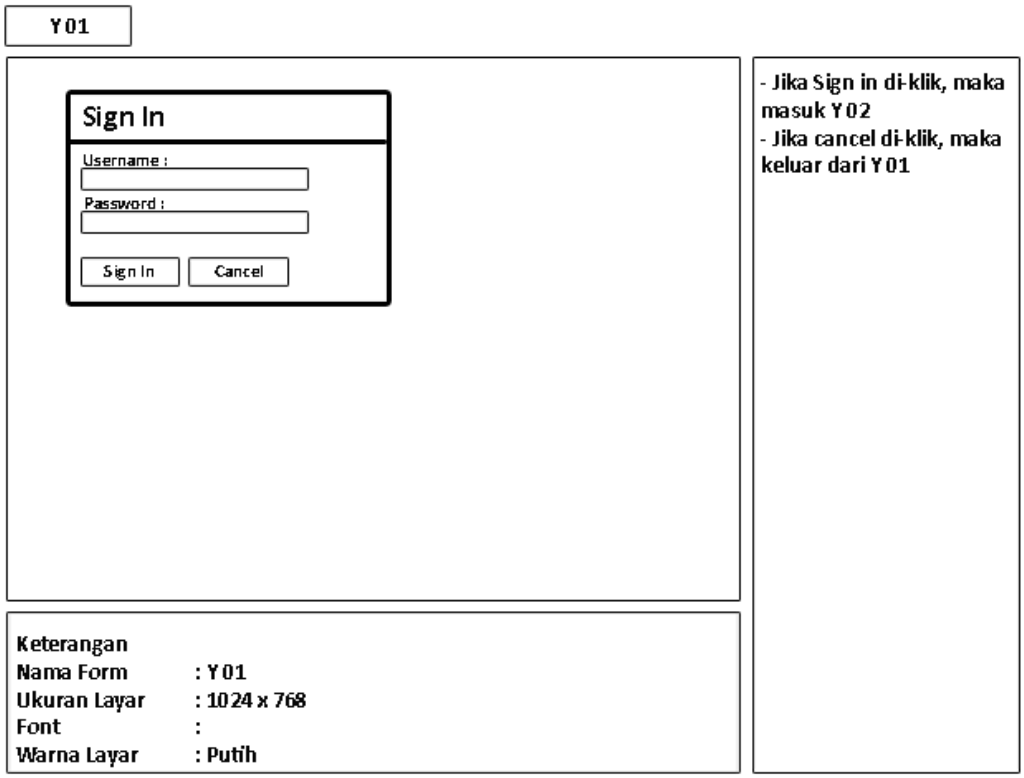
Gambar III. 2. Struktur Menu Pengunjung

3. 3. 3. Perancangan Antar Muka

3. 3. 3. 1. Perancangan Antar-Muka CMS

a. Perancangan Antar Muka Halaman Sign In

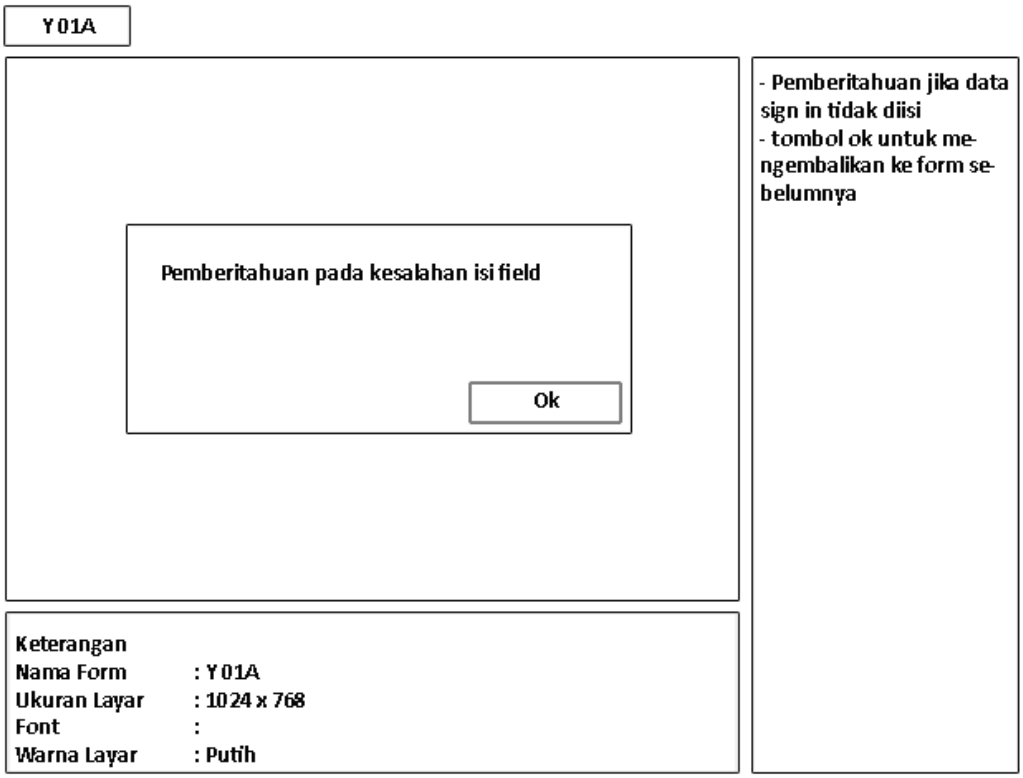
Perancangan untuk Sign in sama untuk segala jenis user. Masukkan username dan password, kemudian klik tombol Sign in maka jika data valid user bisa langsung masuk ke system.



Gambar III. 3. Perancangan Antar Muka Halaman Sign In

b. Perancangan Antar Muka Pesan Kesalahan Sign In

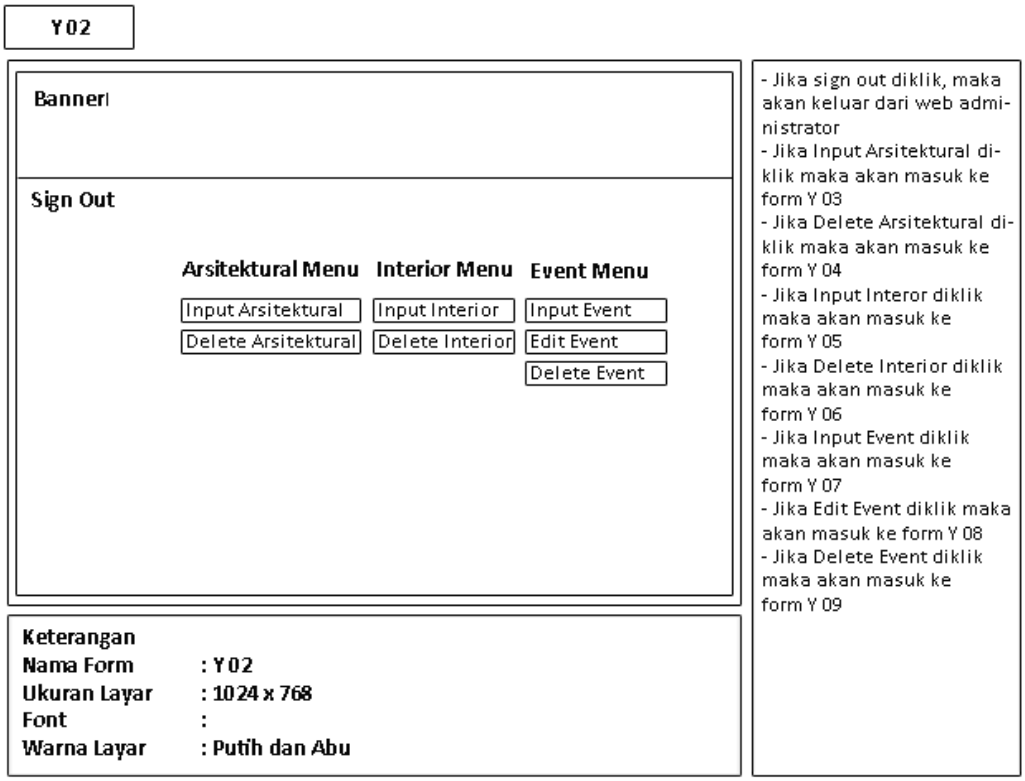
Berikut adalah perancangan antarmuka untuk form Pemberitahuan jika ada kesalahan pada pengisian form Sign In yang telah diberi nama form Y 01A.



Gambar III. 4. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Sign In

c. Perancangan Antar Muka Halaman Utama

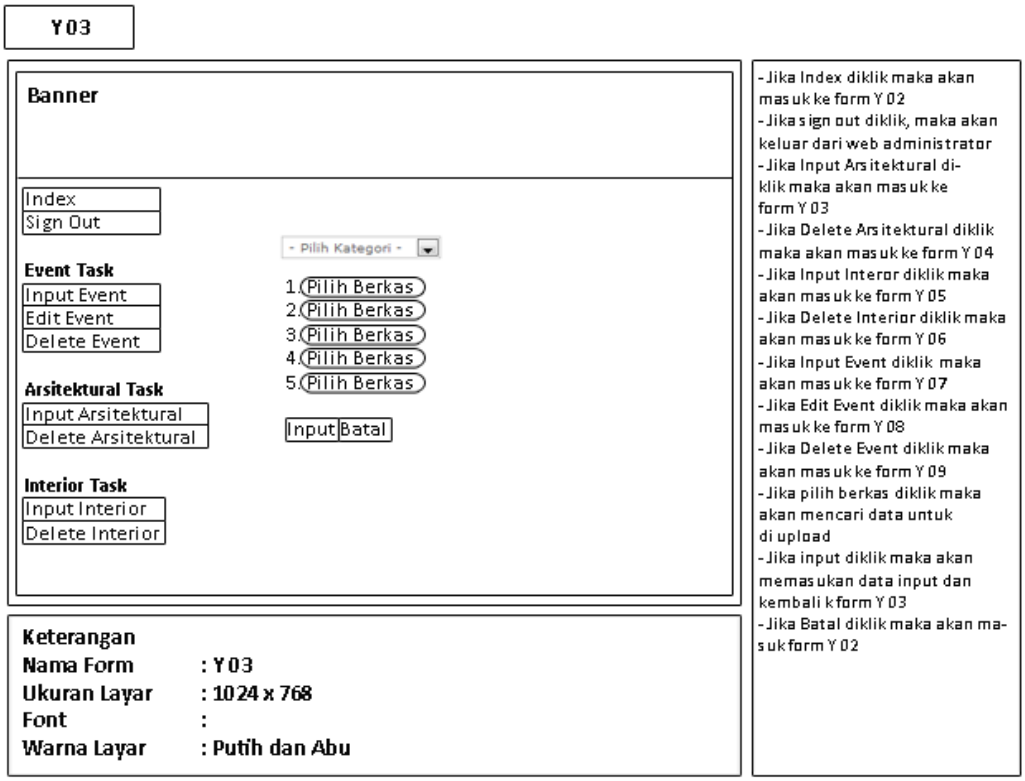
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form halama utama yang telah diberi nama form Y 02.



Gambar III. 5. Perancangan Antar Muka Halaman Utama

d. Perancangan Antar Muka Halaman Input Architechtural

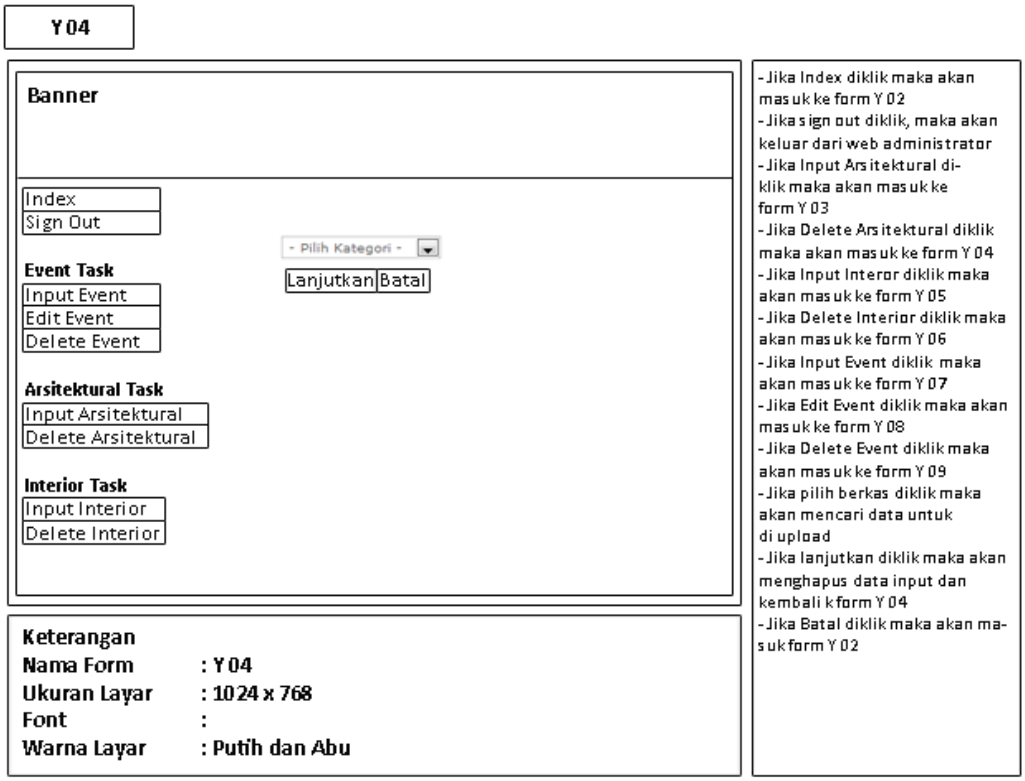
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form input architechtural yang telah diberi nama form Y 03.



Gambar III. 6. Perancangan Antar Muka Halaman Input Architechtural

e. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Architechtural

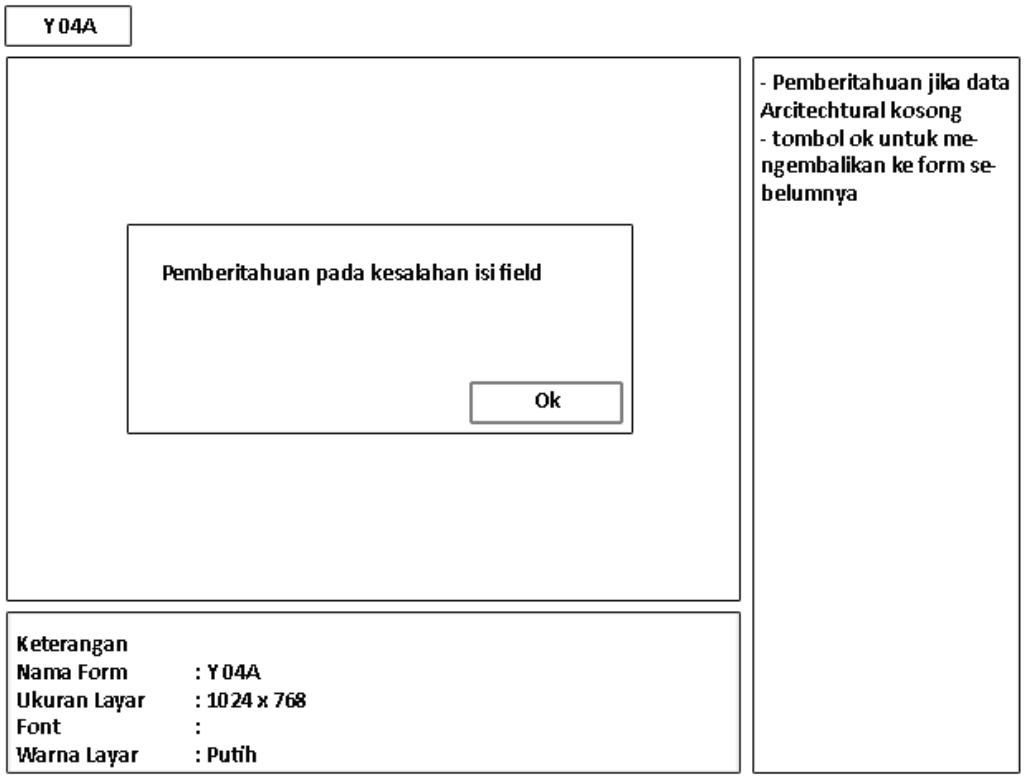
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form delete architechtural yang telah diberi nama form Y 04.



Gambar III. 7. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Architechtural

f. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Architechtural

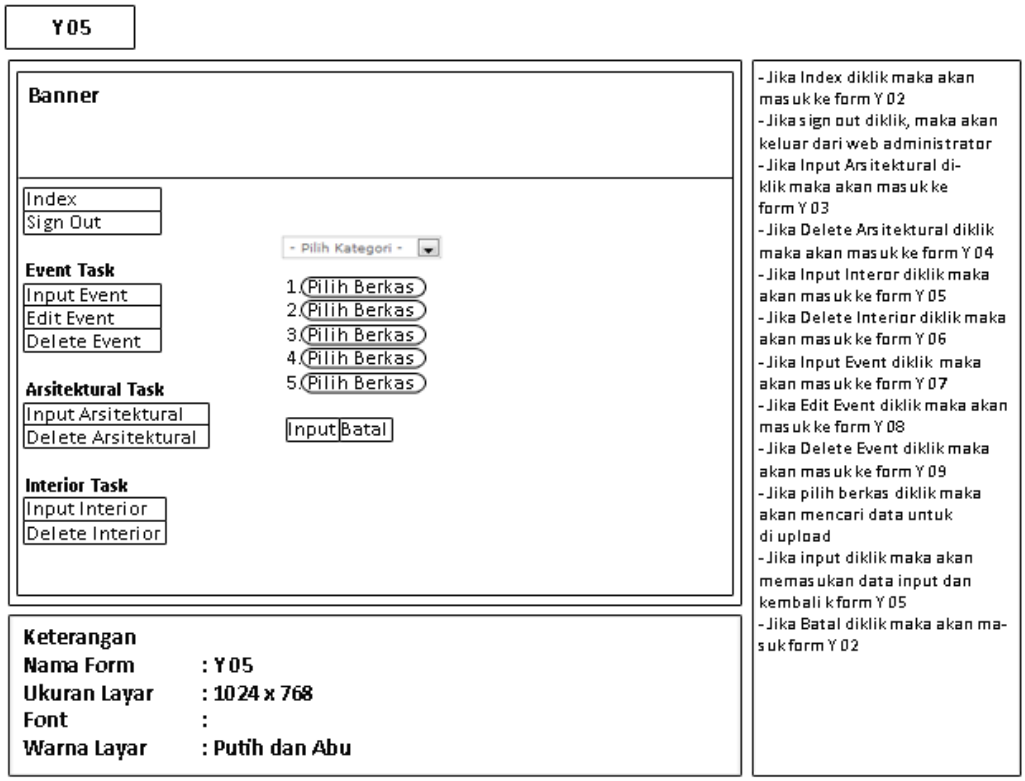
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form pemberitahuan pada delete architechtural jika data yang akan dihapus kosong yang telah diberi nama form Y 04A.



Gambar III. 8. Perancangana Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Architechtural

g. Perancangan Antar Muka Halaman Input Interior

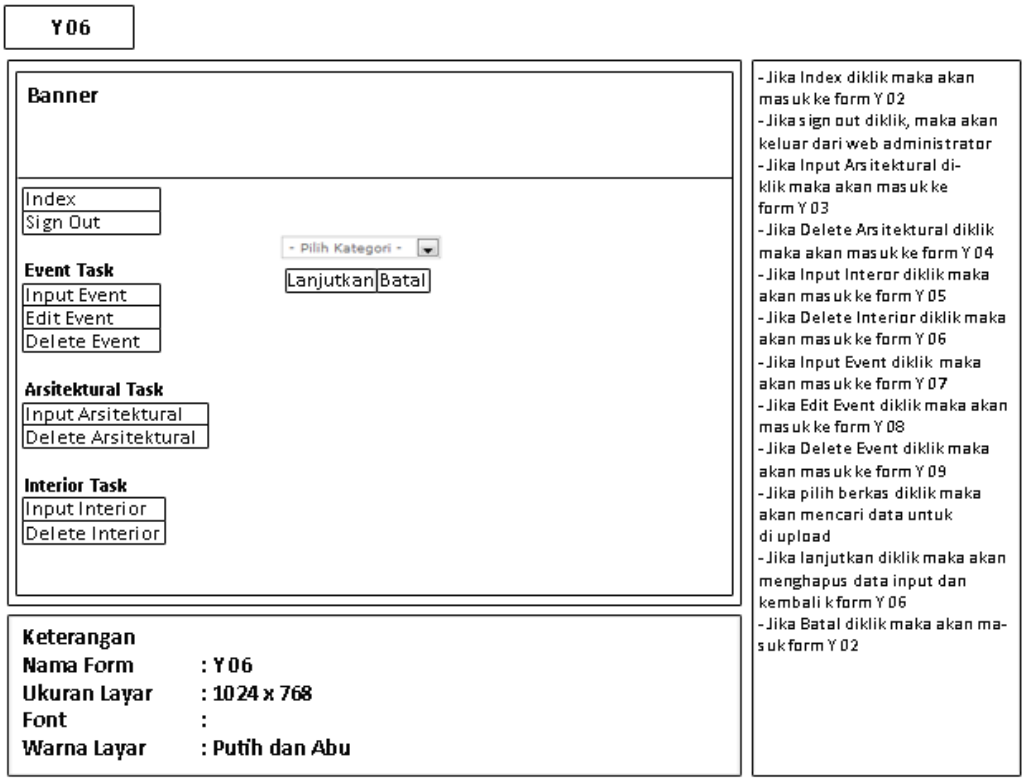
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form input interior yang telah diberi nama form Y 05.



Gambar III. 9. Perancangan Antar Muka Halaman Input Interior

h. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Interior

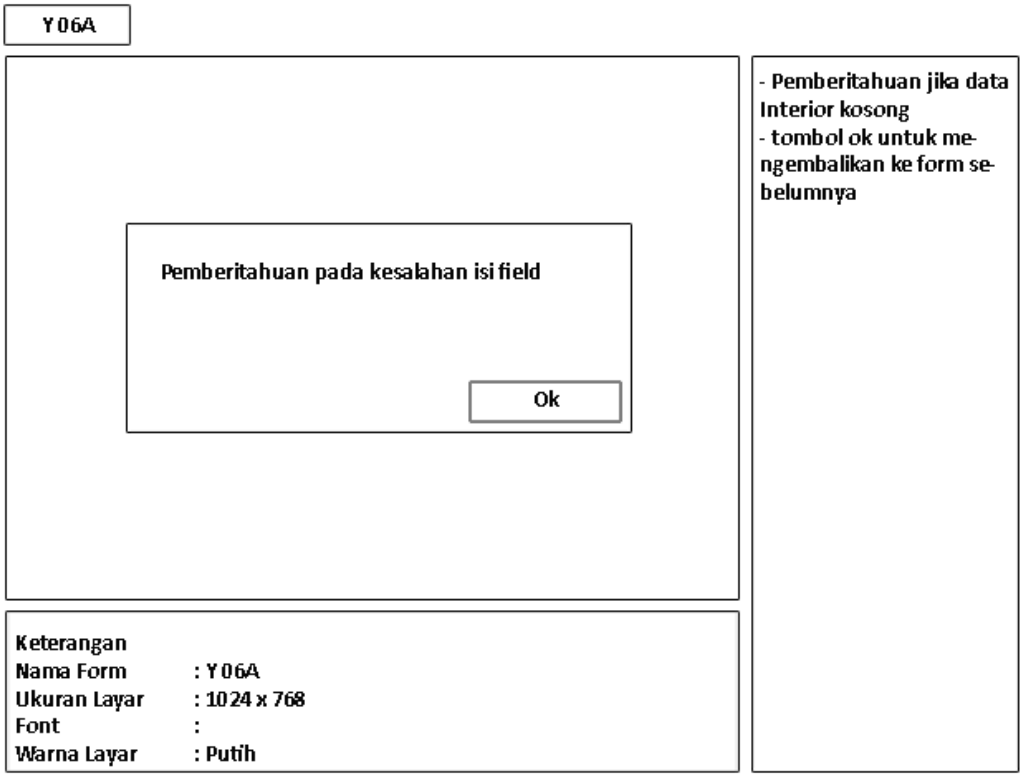
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form delete interior yang telah diberi nama form Y 06.



Gambar III. 10. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Interior

i. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Interior

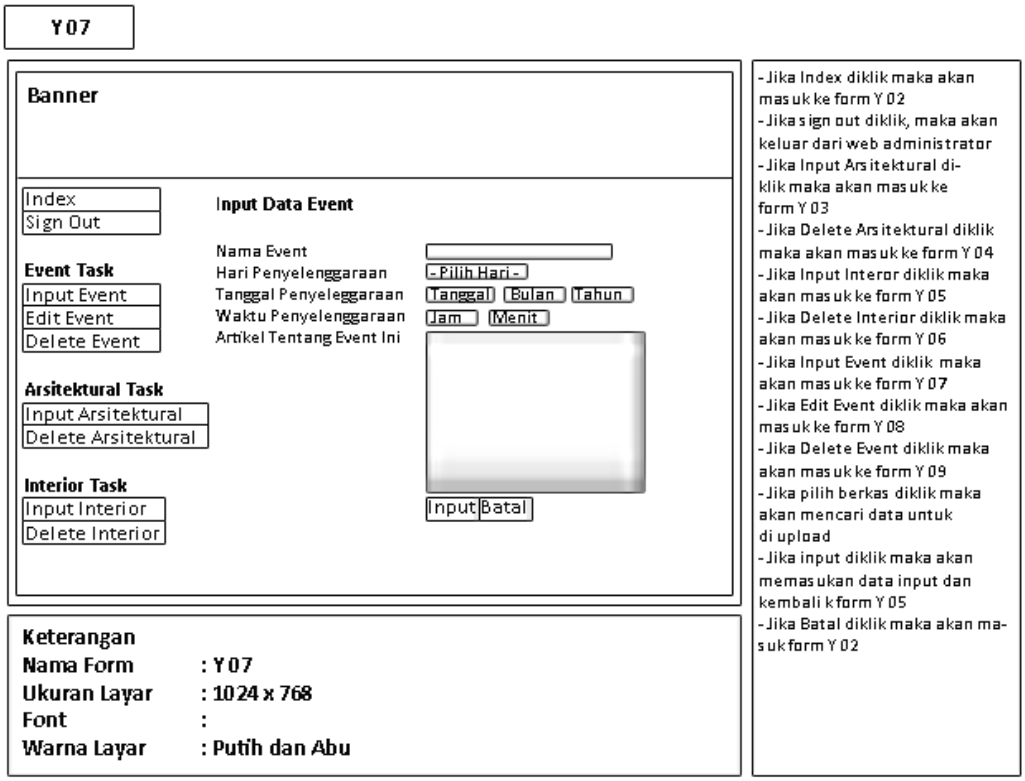
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form pemberitahuan pada delete interior jika data yang akan dihapus kosong yang telah diberi nama form Y 06A.



Gambar III. 11. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Interior

j. Perancangan Antar Muka Halaman Input Event

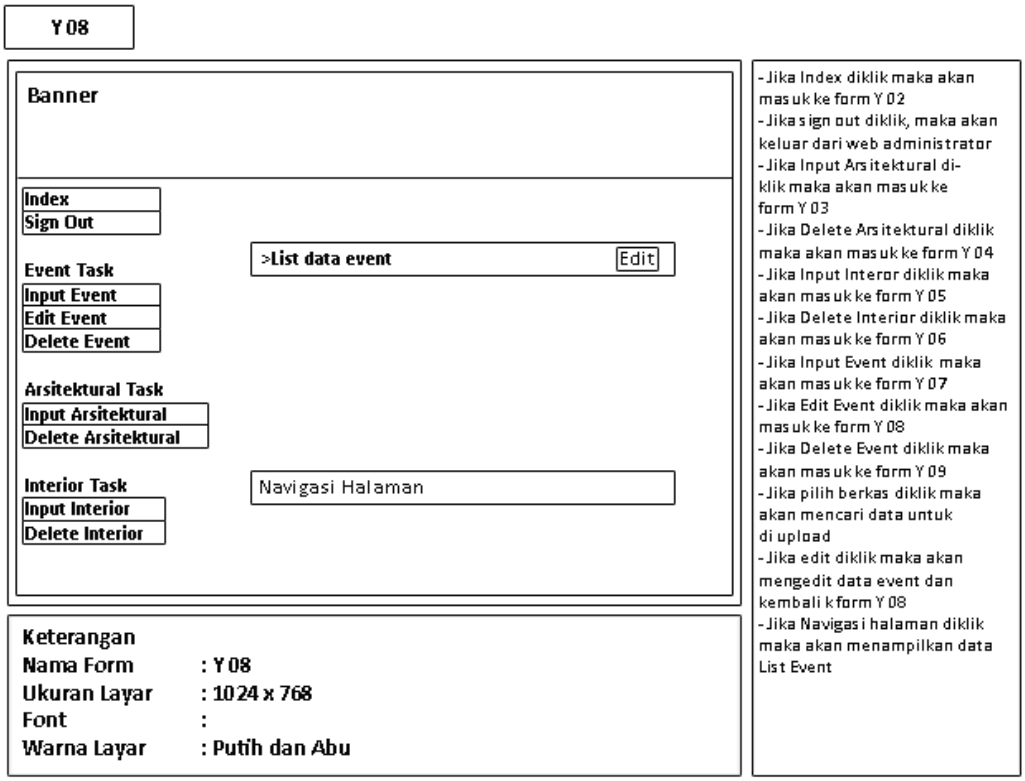
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form input event yang telah diberi nama form Y 07.



Gambar III. 12. Perancangan Antar Muka Halaman Input Event

k. Perancangan Antar Muka Halaman Edit Event

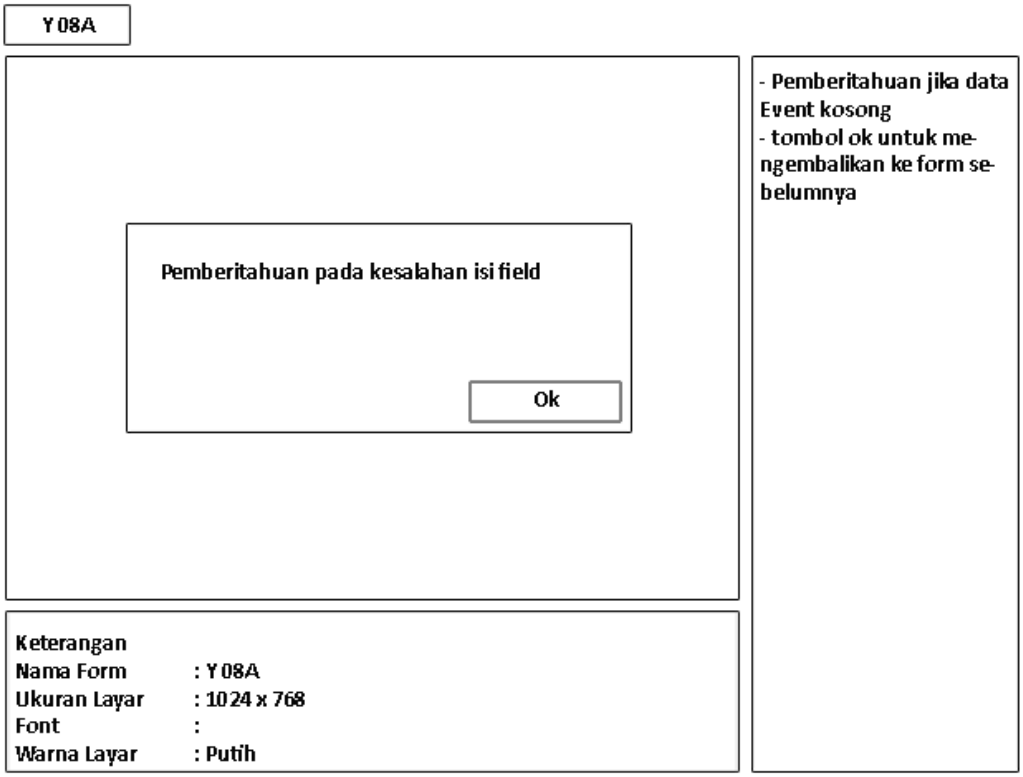
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form edit event yang telah diberi nama form Y 08.



Gambar III. 13. Perancangan Antar Muka Halaman Edit Event

l. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Edit Event

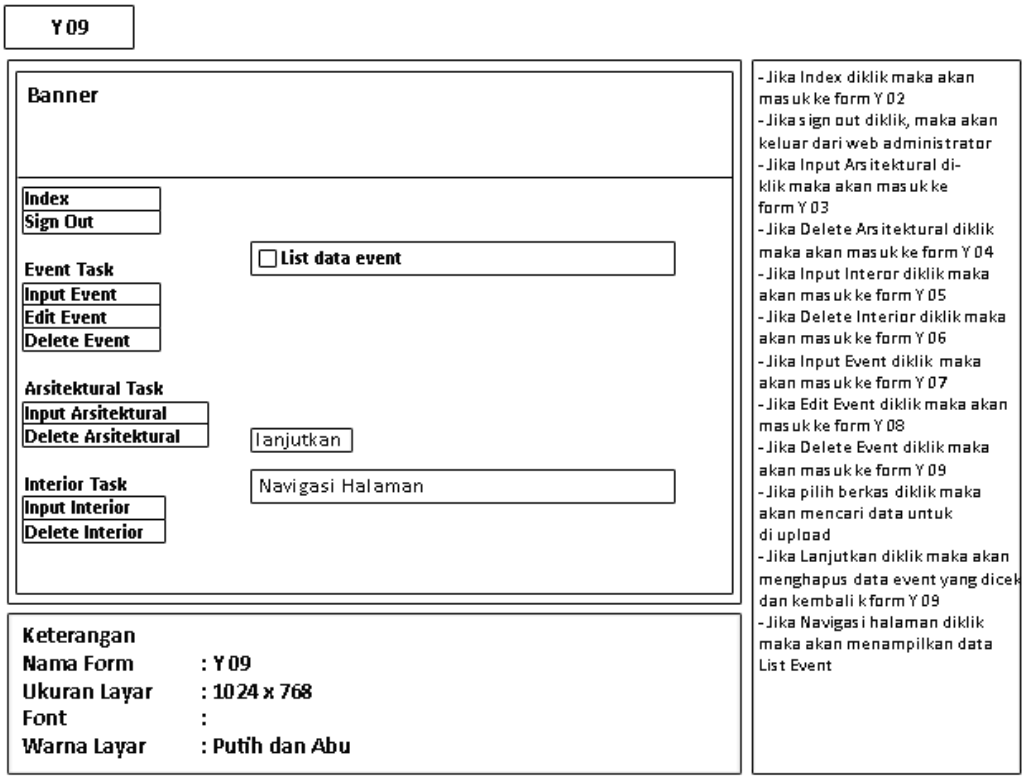
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form pemberitahuan pada edit event jika data yang akan diedit kosong yang telah diberi nama form Y 08A.



Gambar III. 14. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Edit Event

m. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Event

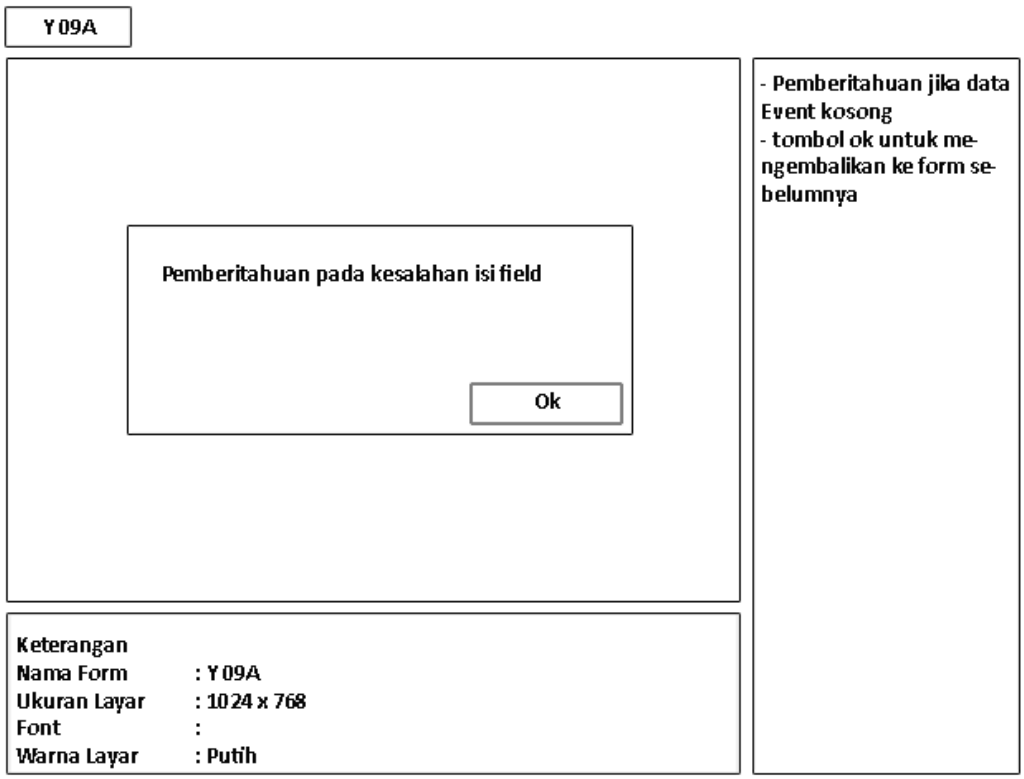
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form delete event yang telah diberi nama form Y 09.



Gambar III. 15. Perancangan Antar Muka Halaman Delete Event

n. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Event

Berikut adalah perancangan antar muka untuk form pemberitahuan pada delete event jika data yang akan dihapus kosong yang telah diberi nama form Y 09A.

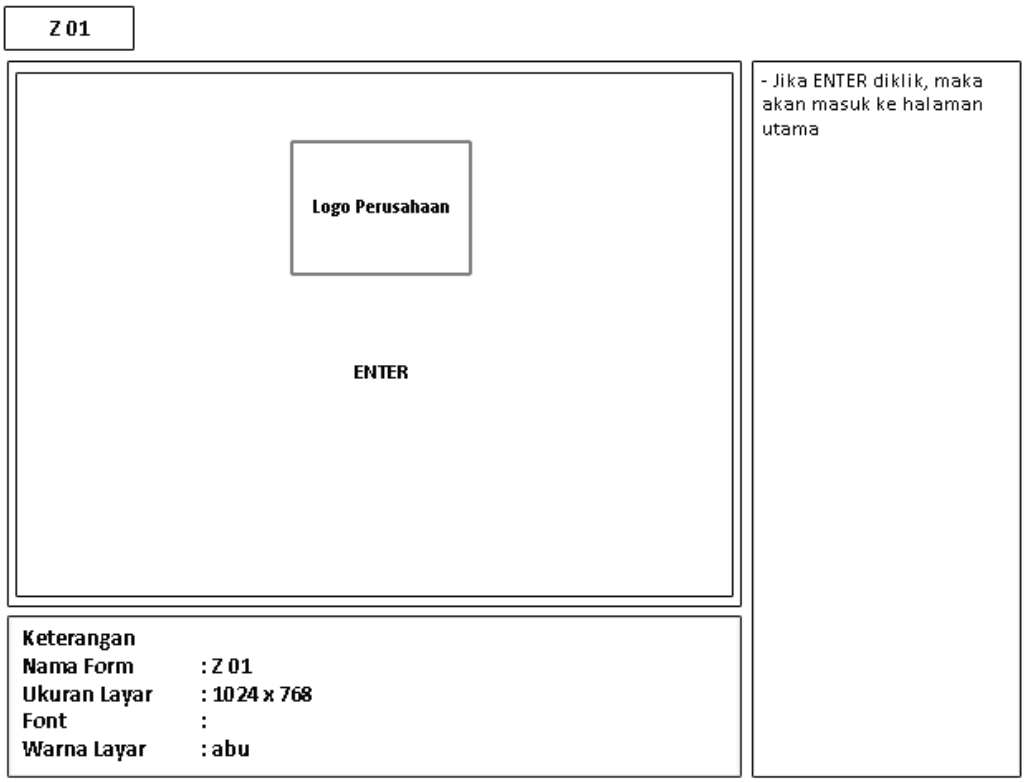


Gambar III. 16. Perancangan Antar Muka Halaman Pesan Kesalahan Delete Event

3. 3. 3. 2. Perancangan Antar-Muka Website

a. Perancangan Antar Muka Halaman Utama Website

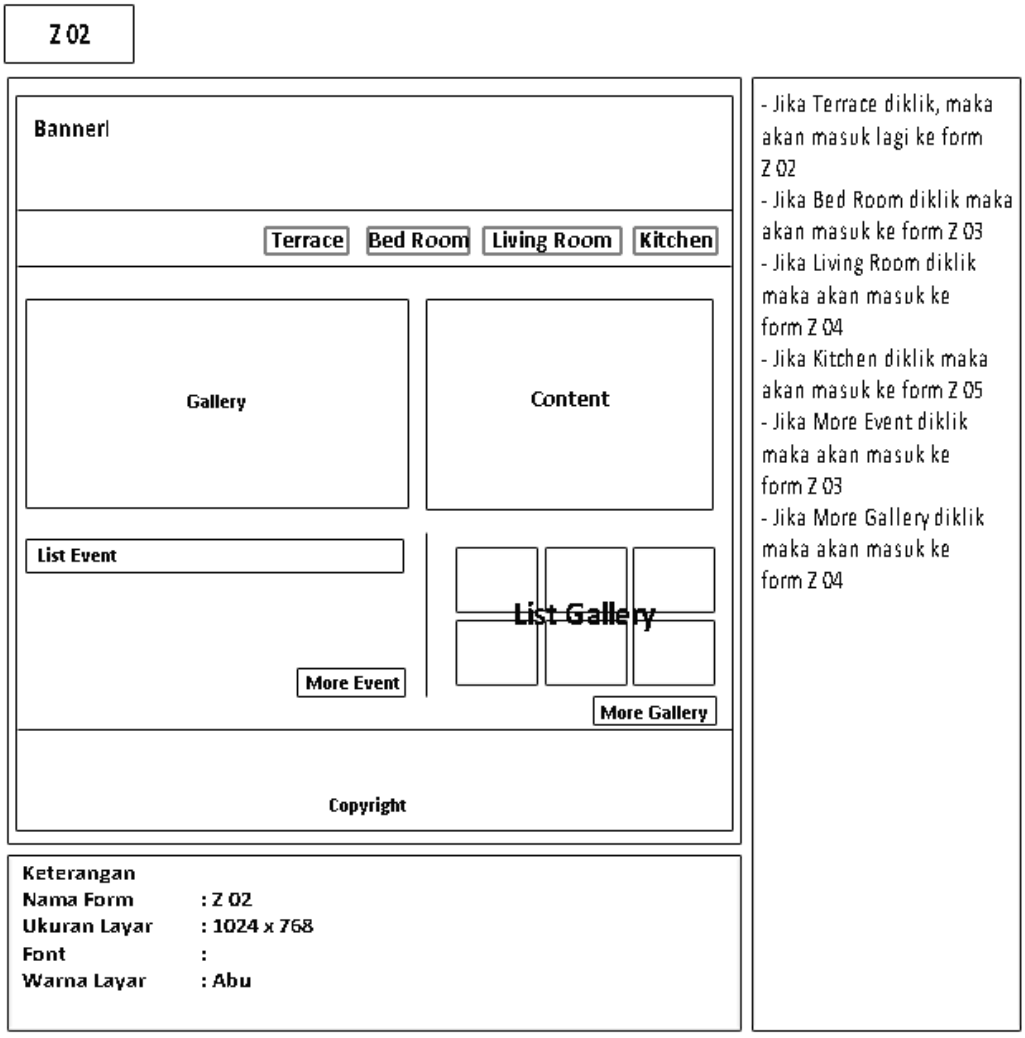
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form halaman utama pada yang telah diberi nama form Z 01.



Gambar III. 17. Perancangan Antar Muka Halaman Utama Website

b. Perancangan Antar Muka Halaman Terrace (Home)

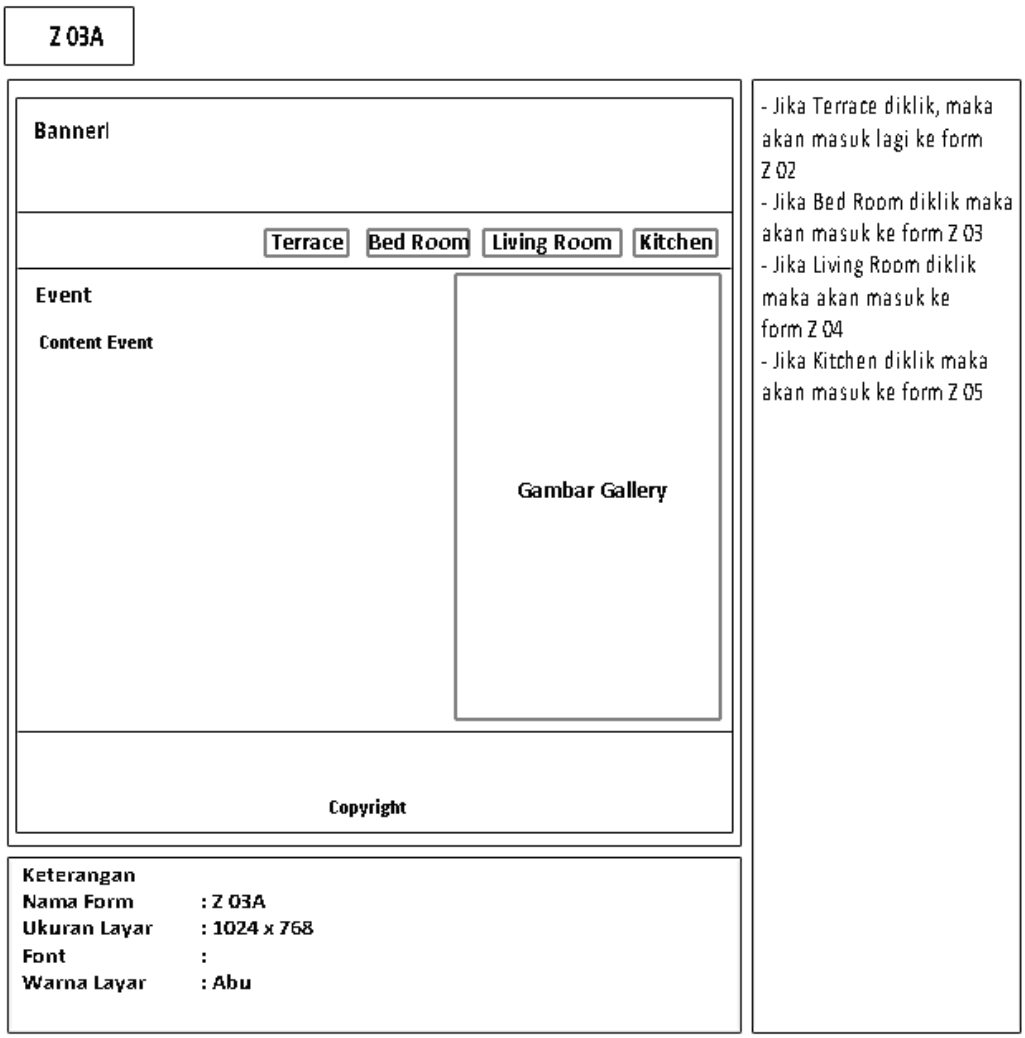
Berikut adalah perancangan antarmuka untuk form halaman terrace yang telah diberi nama form Z 02.



Gambar III. 18. Perancangan Antar Muka Halaman Terrace (Home)

c. Perancangan Antar Muka Halaman Bed Room (Event)

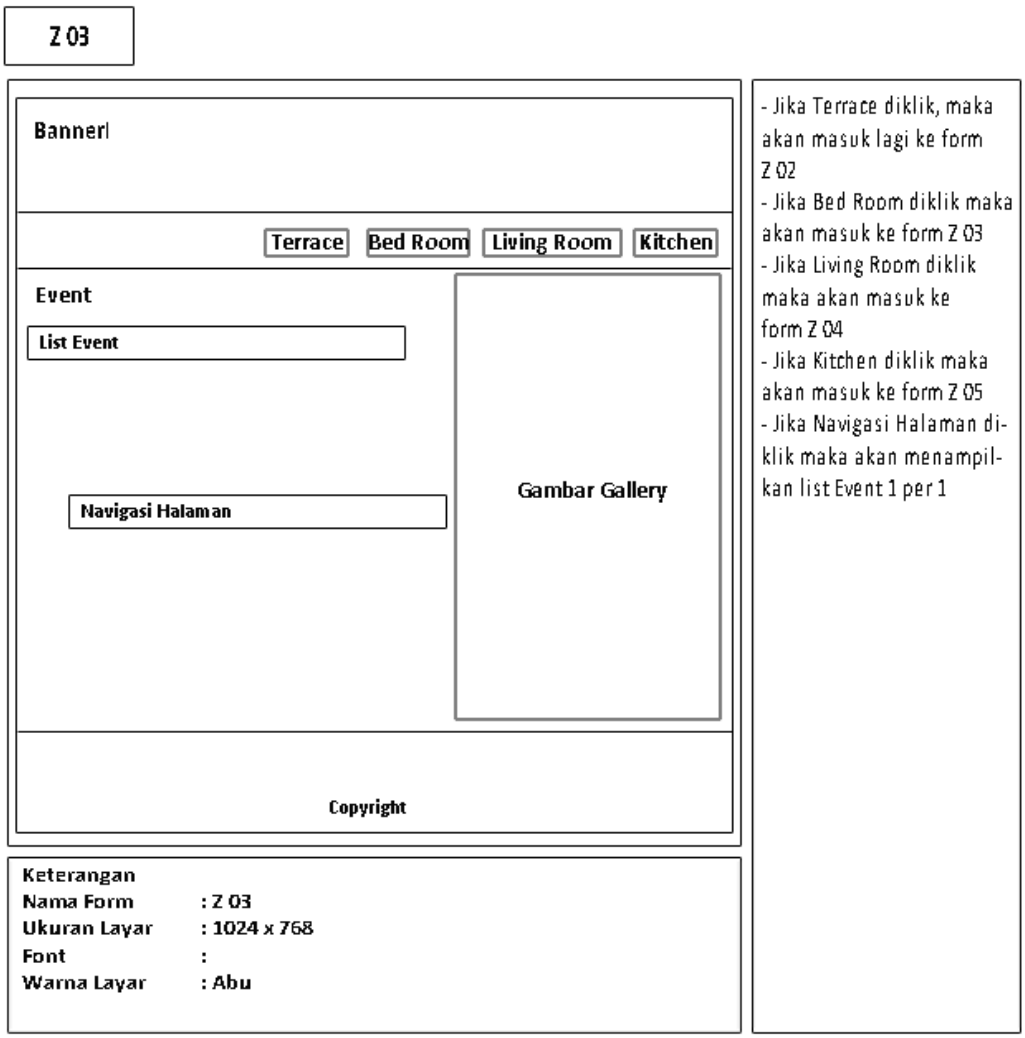
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form halaman bed room yang telah diberi nama form Z 03A.



Gambar III. 19. Perancangan Antar Muka Halaman Bed Room (Event)

d. Perancangan Antar Muka Halaman List Bed Room (List Event)

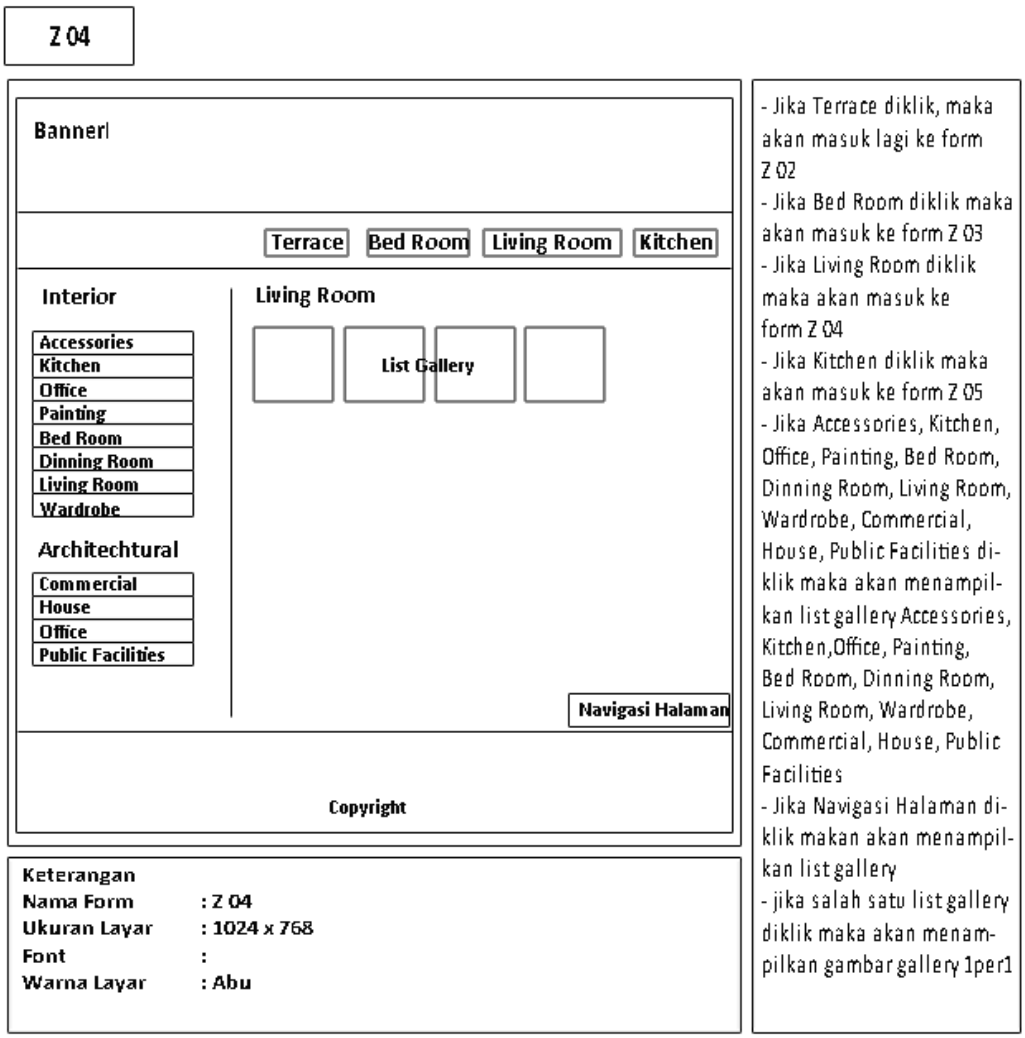
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form halaman list bed room yang telah diberi nama form Z 03.



Gambar III. 20. Perancangan Antar Muka Halaman List Bed Room (List Event)

e. Perancangan Antar Muka Halaman Living Room (Gallery)

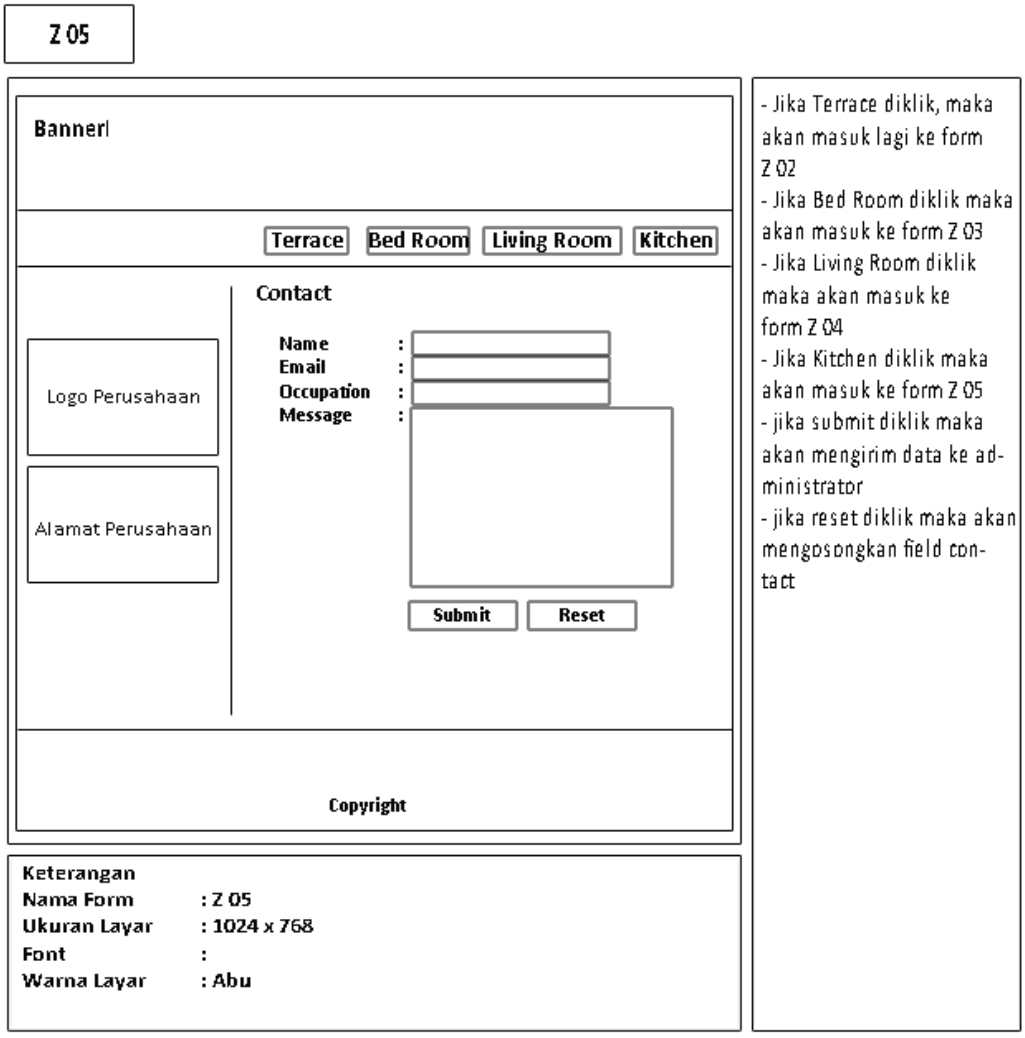
Berikut adalah perancangan antar muka untuk form halaman living room yang telah diberi nama form Z 04.



Gambar III. 21. Perancangan Antar Muka Halaman Living Room (Gallery)

f. Perancangan Antar Muka Halaman Kitchen (Guestbook)

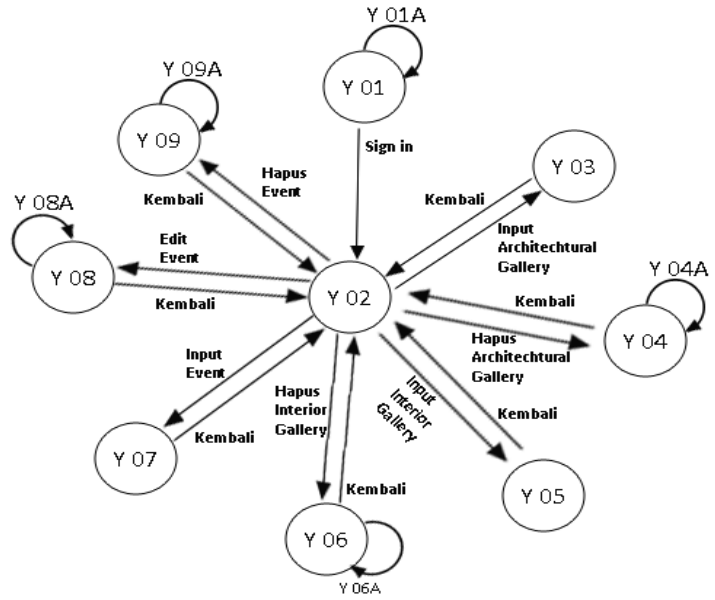
Berikut adalah perancangan antarmuka untuk form halaman kitchen yaitu untuk pengisian guestbook yang telah diberi nama form Z 05.



Gambar III. 22. Perancangan Antar Muka Halaman Kitchen (Gusetbook)

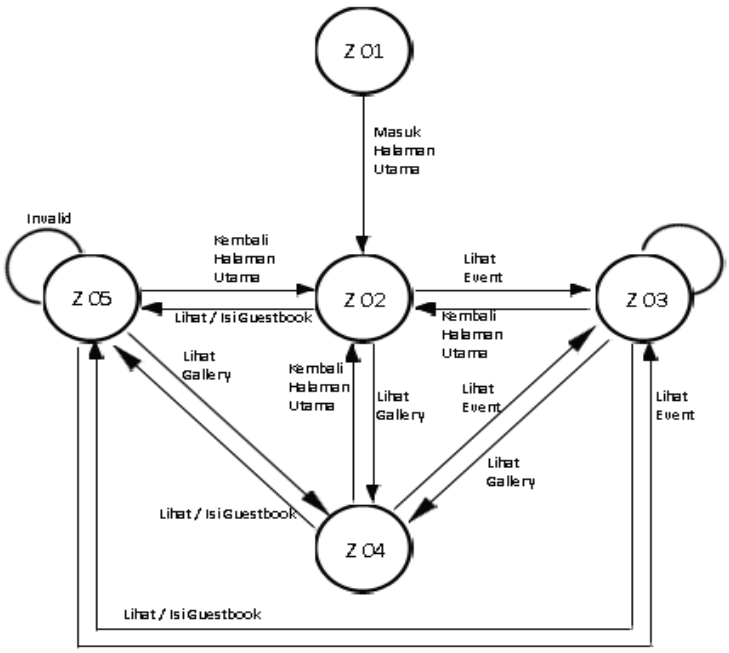
3. 3. 4. Jaringan Simantik

3. 3. 4. 1. Jaringan Simantik CMS



Gambar III. 23. Jaringan Simantik CMS

3. 3. 4. 2. Jaringan Simantik Website



Gambar III. 24. Jaringan Simantik Website

3. 4. Implementasi

Pada tahap ini, hasil dari tahap perancangan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Wujud dari hasil tahap implementasi ini nantinya adalah sebuah sistem yang siap untuk diuji.

3. 4. 1. Implementasi CMS

3. 4. 1. 1. Halaman Sign In

Pada halaman ini, user diminta untuk memasukan username dan password untuk masuk ke halaman utama, tombol Sign in untuk verifikasi username dan password, tombol batal untuk membatalkan proses sign in dan keluar dari program.



Gambar III. 25. Halaman Sign In

3. 4. 1. 2. Pesan Kesalahan Pada Sign In

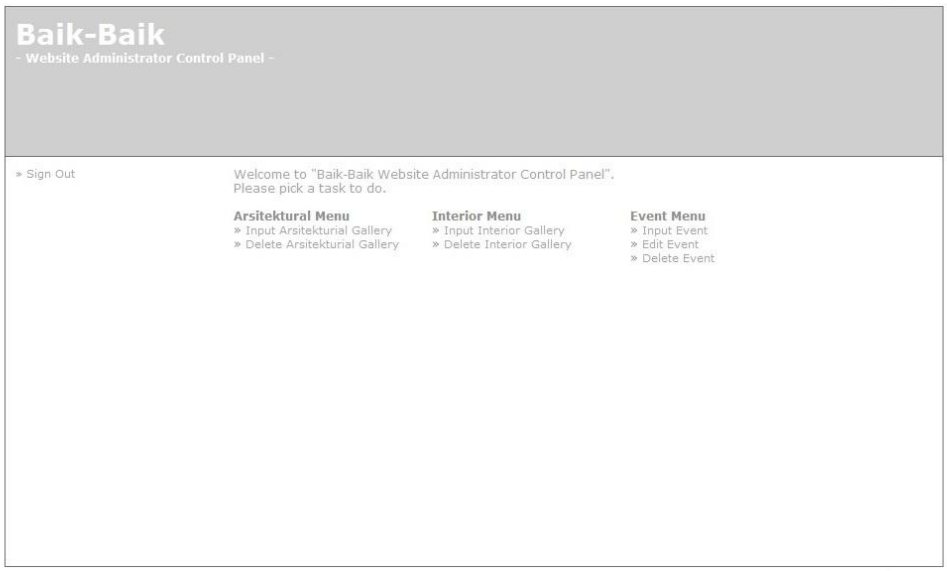
Pesan ini akan muncul jika user salah memasukan username atau password



Gambar III. 26. Pesan Kesalahan Sign In

3. 4. 1. 3. Halaman Utama Administrator

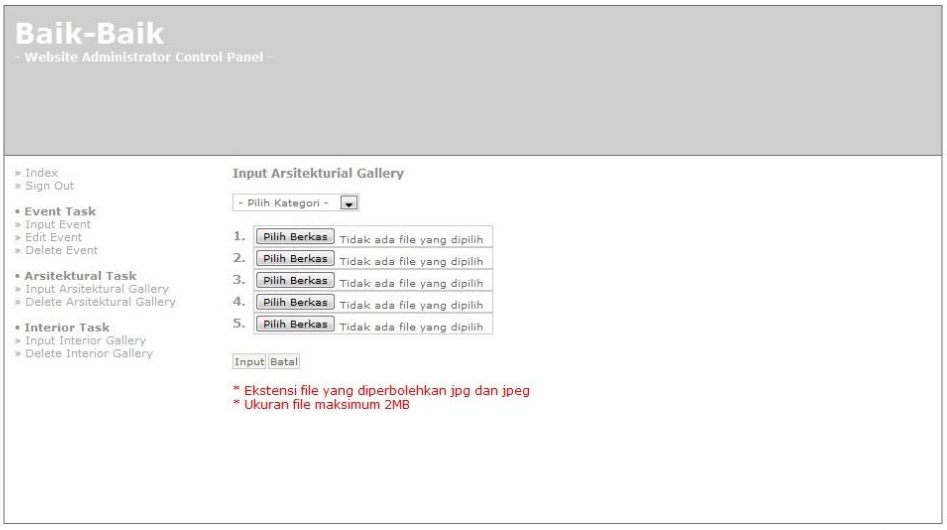
Jika user berhasil memasukan username dan password, maka akan dilanjutkan ke halaman utama menu administrator.



Gambar III. 27. Halaman Utama Administrator

3. 4. 1. 4. Halaman Input Architechtural

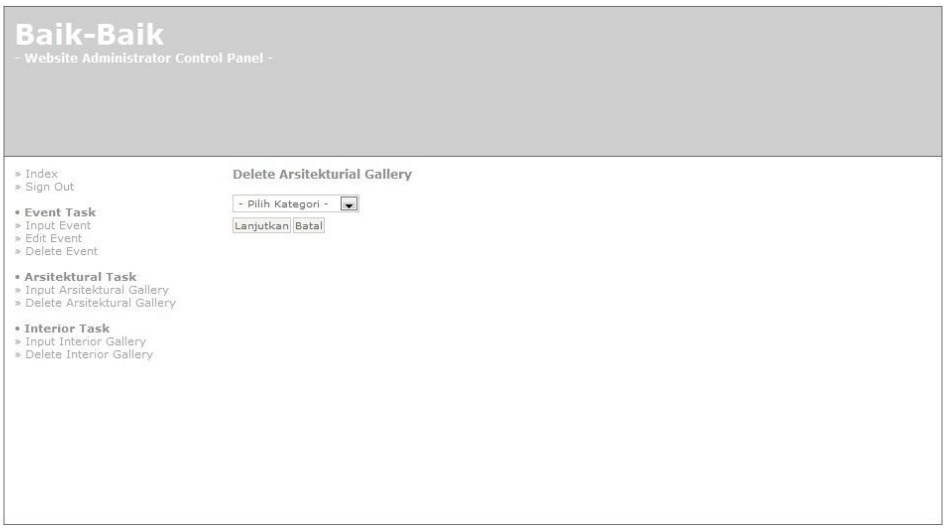
Pada halaman ini, user menginput data baru untuk data gallery architechtural, yang kemudian akan disimpan dalam database.



Gambar III. 28. Halaman Utama Administrator

3. 4. 1. 5. Halaman Delete Architechtural

Pada halaman ini, user akan atau bisa menghapus data gallery architechtural dan dipastikan untuk memilih kategori gallery.



Gambar III. 29. Halaman Delete Architechtural

3. 4. 1. 6. Pesan Kesalahan Pada Delete Architechtural

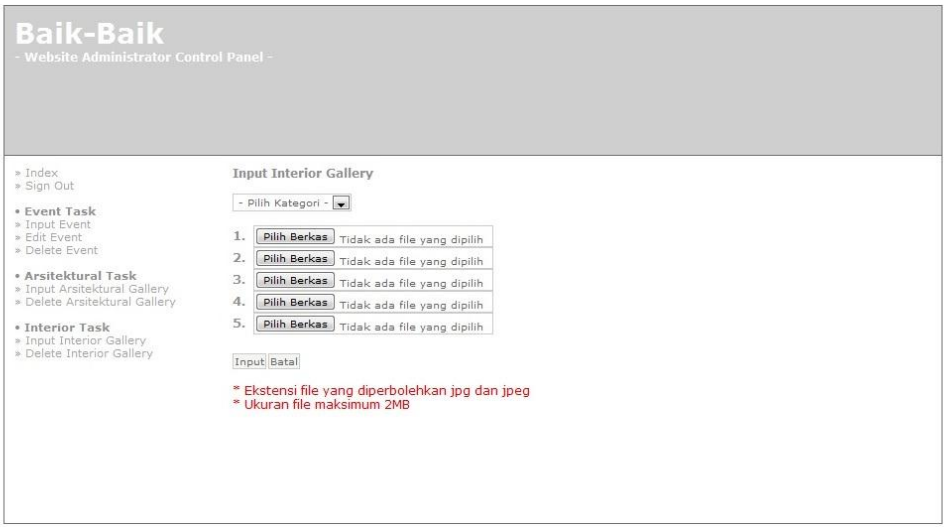
Pesan ini akan muncul jika data gallery yang akan dihapus kosong.



Gambar III. 30. Pesan Kesalahan Delete Architechtural

3. 4. 1. 7. Halaman Input Interior

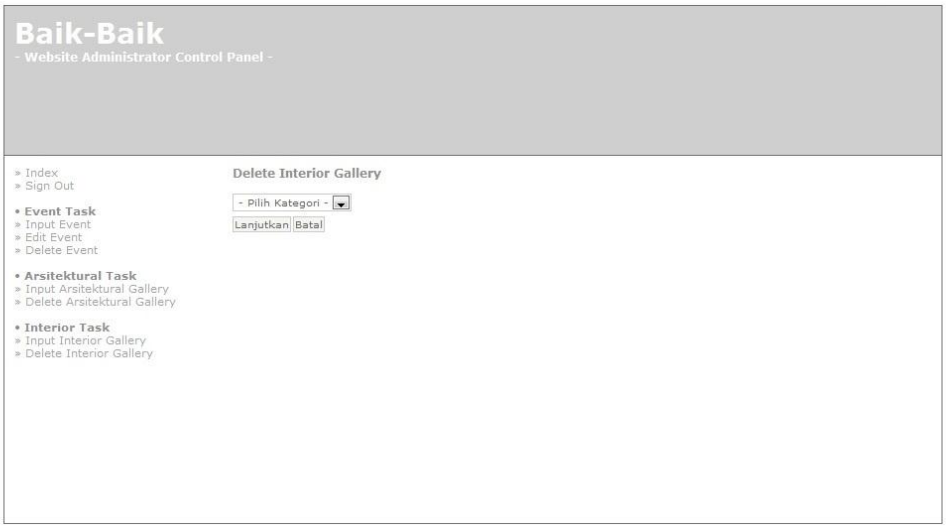
Pada halaman ini, user menginput data baru untuk data gallery interior, yang kemudian akan disimpan dalam database.



Gambar III. 31. Halaman Input Interior

3. 4. 1. 8. Halaman Delete Interior

Pada halaman ini, user akan atau bisa menghapus data gallery architechtural dan dipastikan untuk memilih kategori gallery.



Gambar III. 32. Halaman Delete Interior

3. 4. 1. 9. Pesan Kesalahan Pada Delete Interior

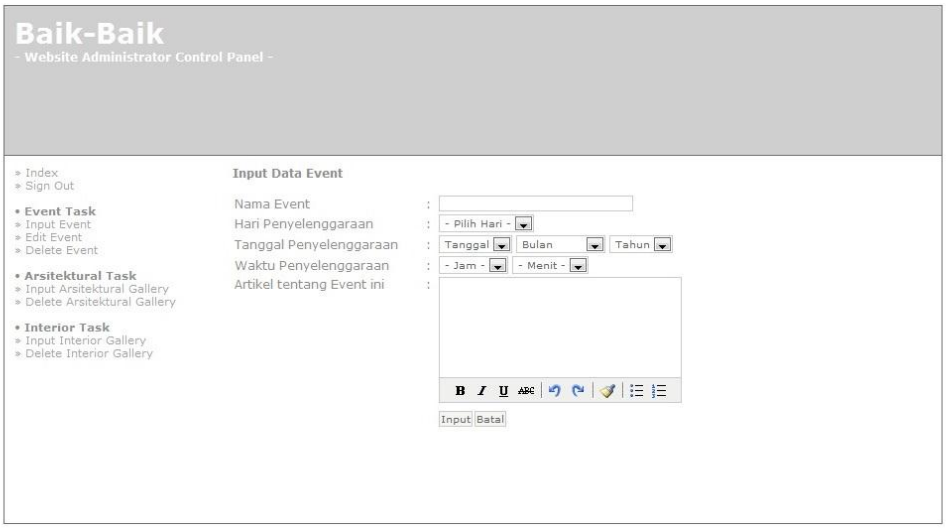
Pesan ini akan muncul jika data gallery Interior yang akan dihapus kosong.



Gambar III. 33. Pesan Kesalahan Delete Interior

3. 4. 1. 10. Halaman Input Event

Pada halaman ini, user menginput data baru untuk data event, yang kemudian akan disimpan dalam database.



Gambar III. 34. Halaman Input Interior

3. 4. 1. 11. Halaman List Edit Event

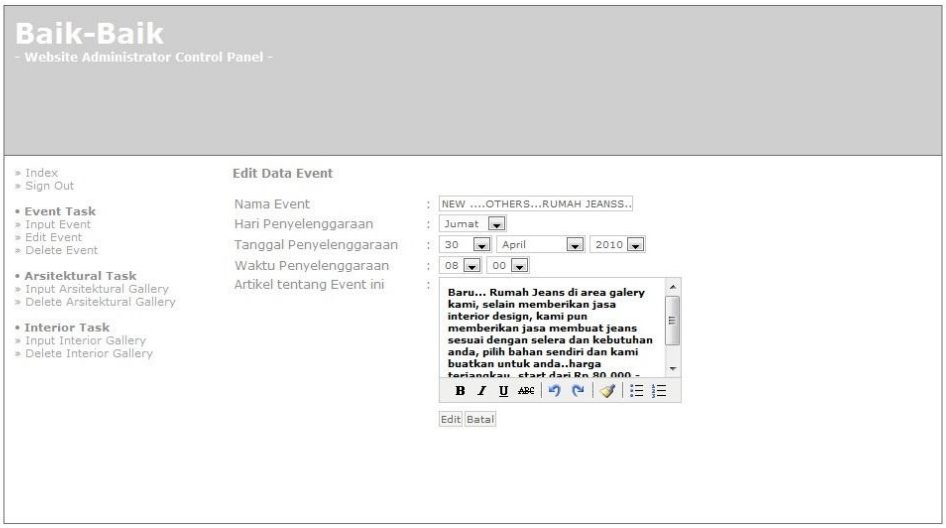
Pada halaman ini, akan menampilkan data daftar event yang akan diubah oleh user.



Gambar III. 35. Halaman List Edit Event

3. 4. 1. 12. Halaman Edit Event

Pada halaman ini, data yang telah dipilih tadi pada list event tadi akan diubah oleh user.



Gambar III. 36. Halaman Edit Event

3. 4. 1. 13. Pesan Kesalahan Pada Edit Event

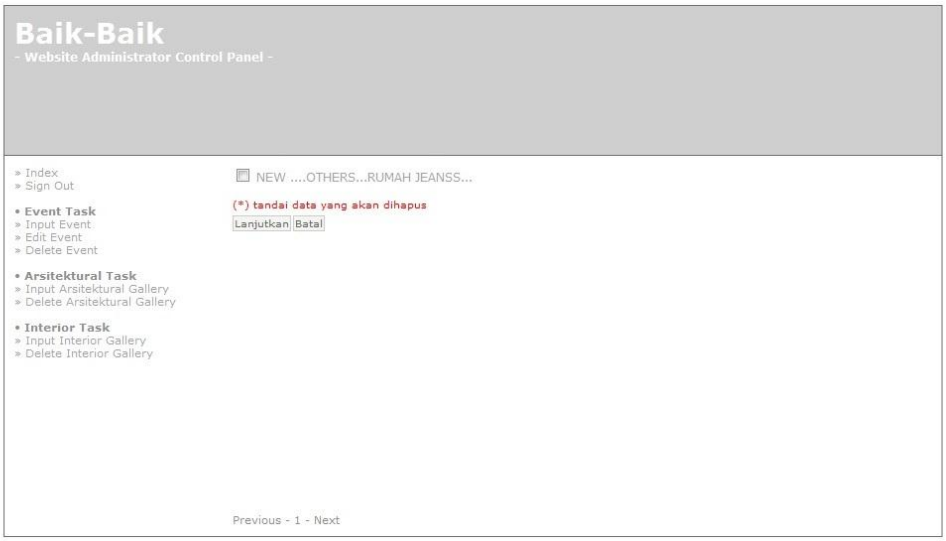
Pesan ini akan muncul jika data event yang akan diubah kosong.



Gambar III. 37. Pesana Kesalahan Pada Edit Event

3. 4. 1. 14. Halaman Delete Event

Pada halaman ini, user akan atau bisa menghapus data gallery architechtural dan dipastikan untuk memilih kategori gallery.



Gambar III. 38. Halaman Delete Event

3. 4. 1. 15. Pesan Kesalahan Pada Delete Event

Pesan ini akan muncul jika data event yang akan dihapus kosong.



Gambar III. 39. Pesan Kesalahan Delete Event

3. 4. 2. Implementasi Website

3. 4. 2. 1. Halaman Masuk Web Design

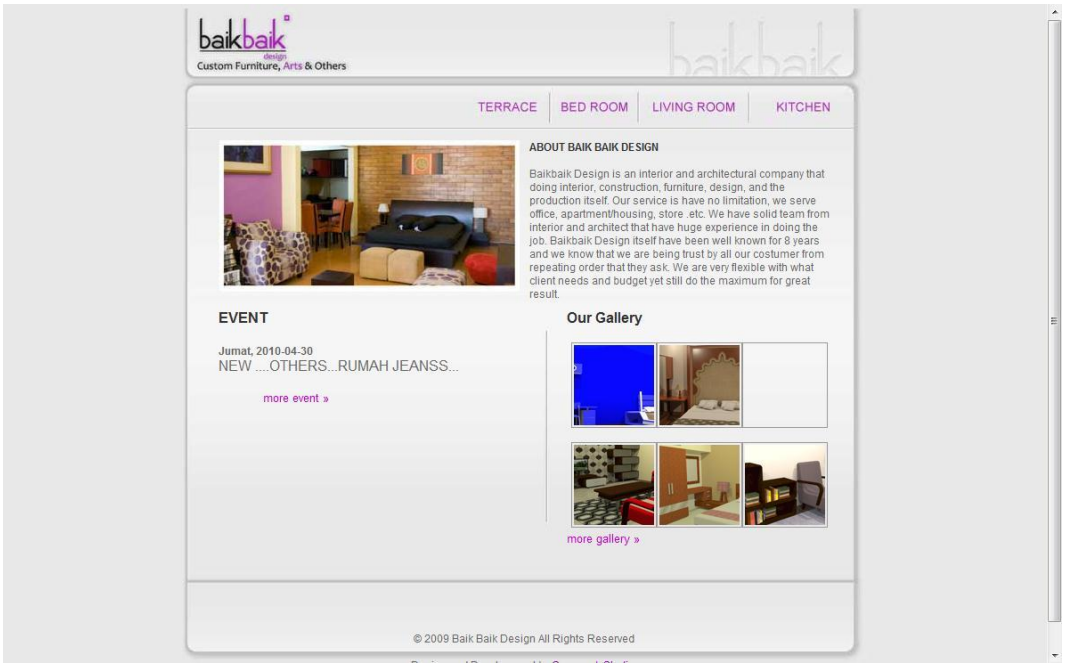
Pada halaman ini, untuk masuk ke halaman utama, user harus menekan link MASUK yang terdapat di tengah halaman ini.



Gambar III. 40. Halaman Masuh Web Design

3. 4. 2. 2. Halaman Utama Web Design (Terrace)

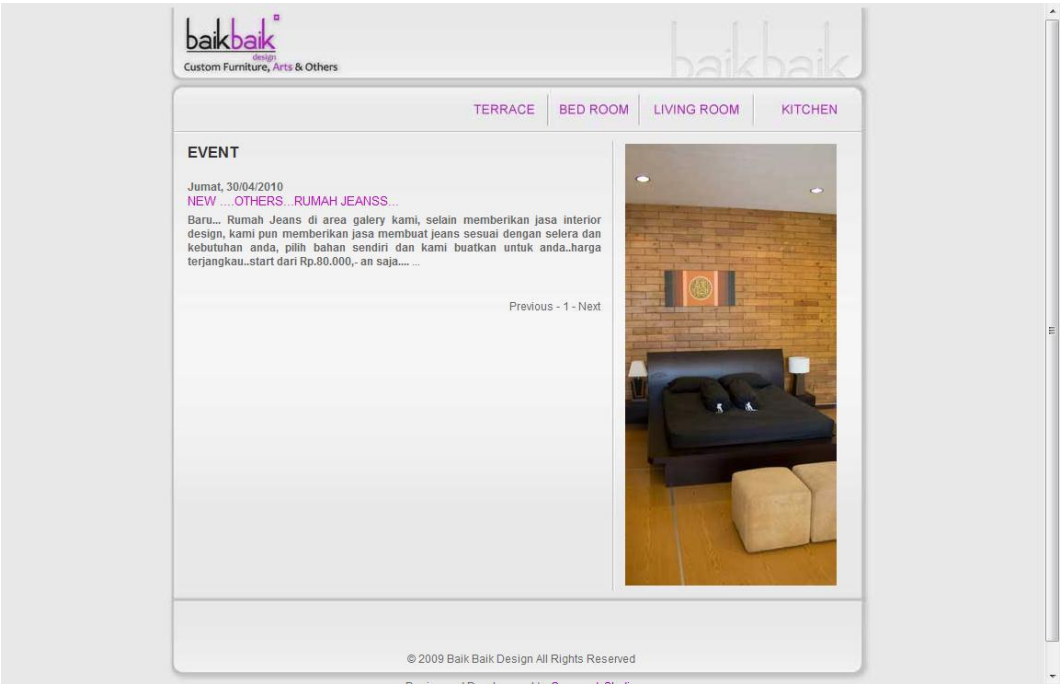
Pada halaman ini, akan menampilkan link-link Bed Room (Event), Living Room (Gallery), dan Kitchen (Guestbook), yang kemudian akan dipilih user untuk dipilih sesuai kebutuhan user.



Gambar III. 41. Halaman Utama Web Design (Terrace)

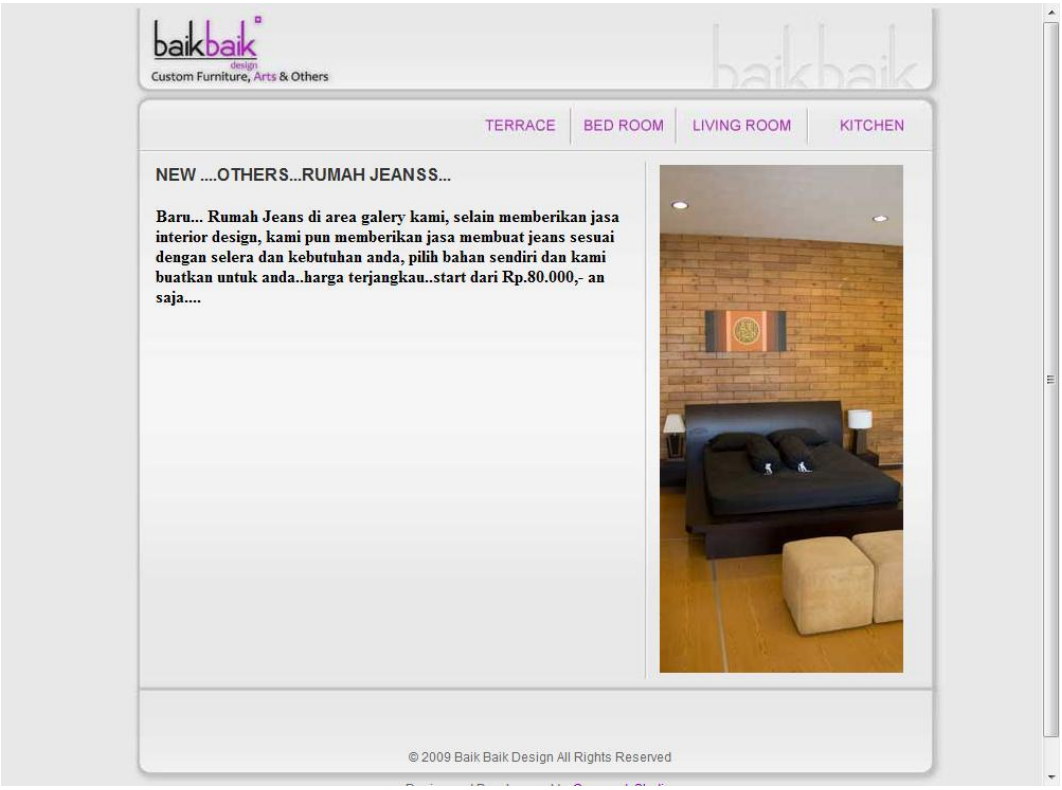
3. 4. 2. 3. Halaman Bed Room (List Event)

Pada halaman ini, akan menampilkan daftar data event yang diambil dari database pada tabel event, yang kemudian akan dipilih oleh user sesuai kebutuhan user.



Gambar III. 42. Hamalan Bed Room (List Event)

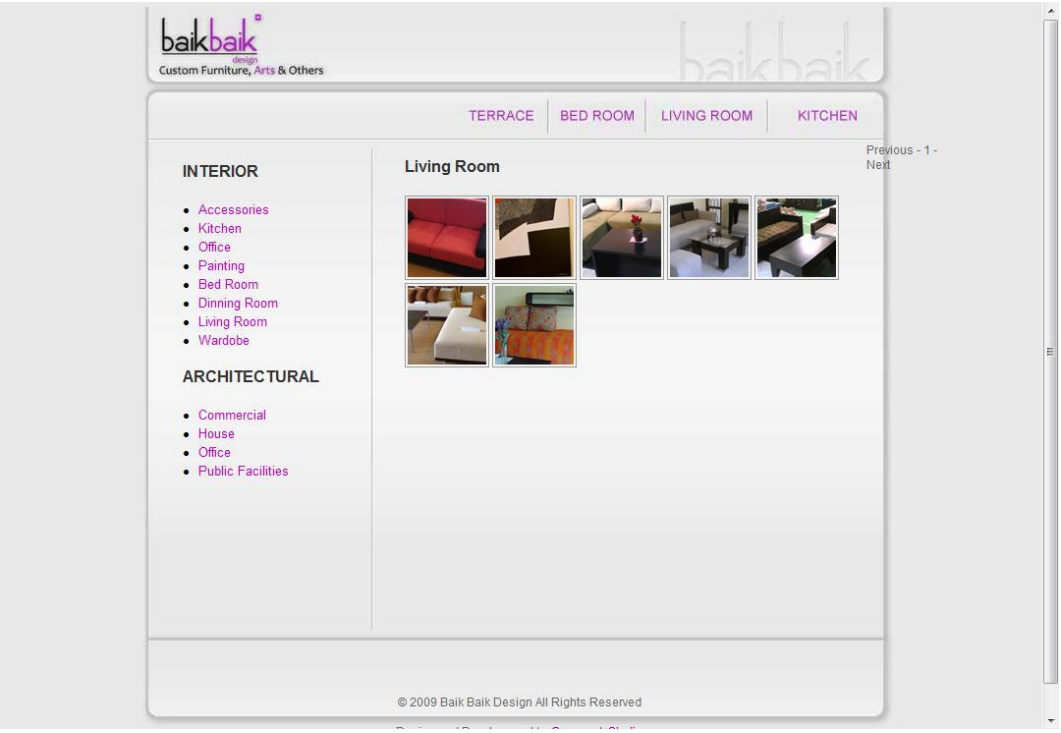
3. 4. 2. 4. Halaman Event



Gambar III. 43. Halaman Event

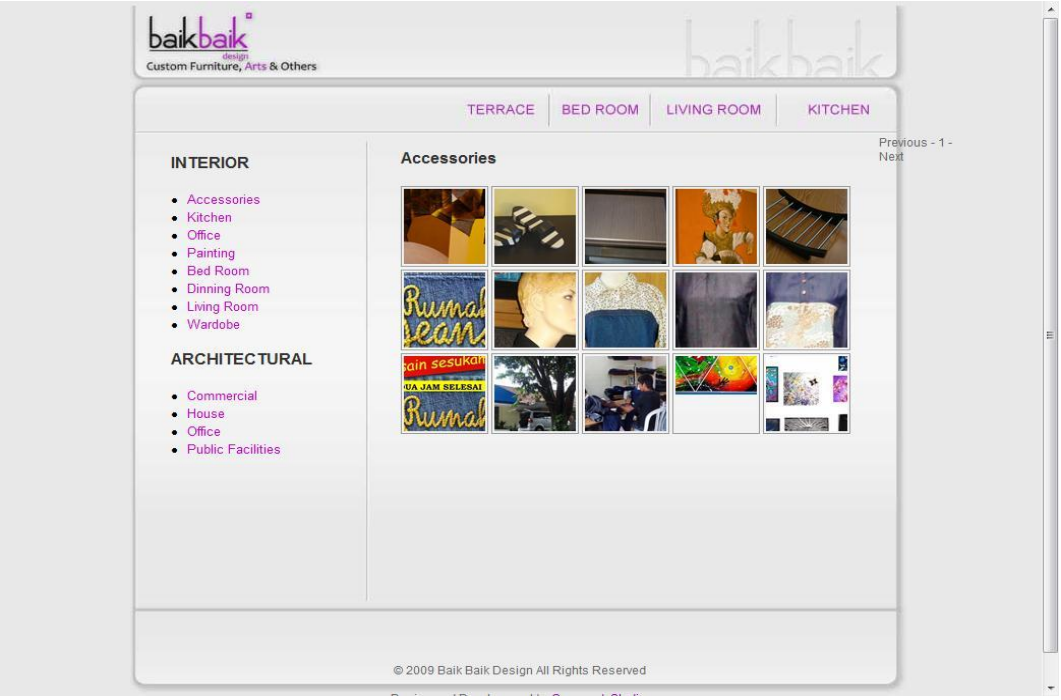
3. 4. 2. 5. Halaman Living Room (List Gallery)

Pada halaman ini, akan menampilkan daftar data gallery yang diambil dari database gallery, yang diurutkan menurut kategori masing-masing gallery.



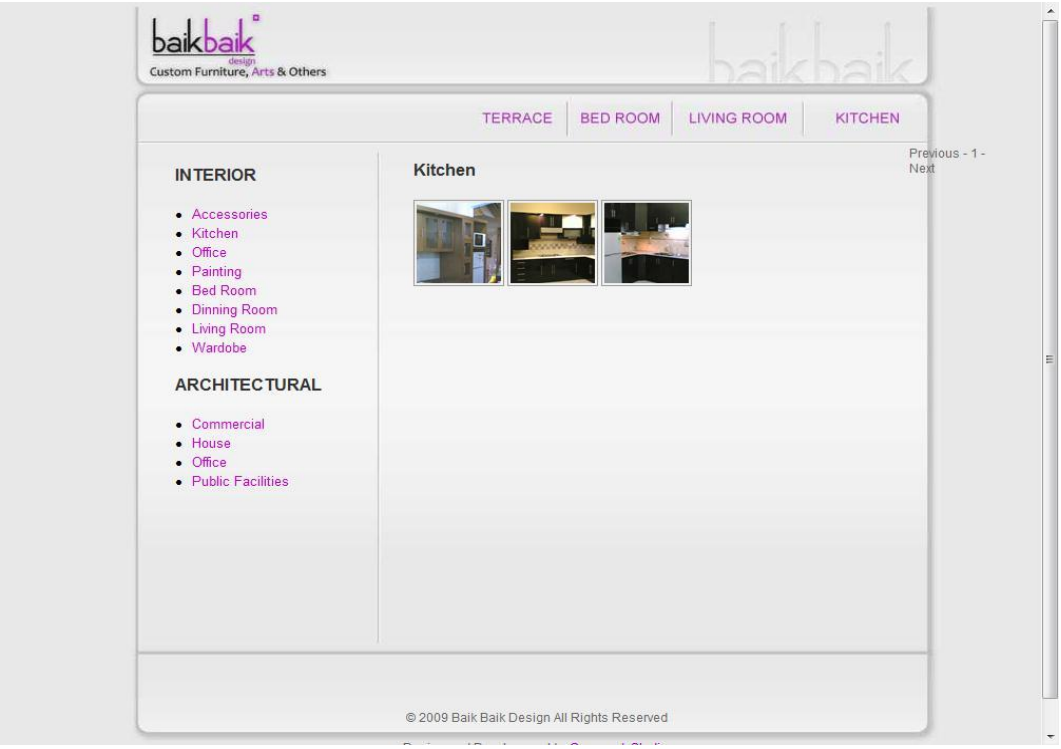
Gambar III. 44. Halaman Living Room (List Gallery)

3. 4. 2. 6. Halaman Gallery Interior Accessories



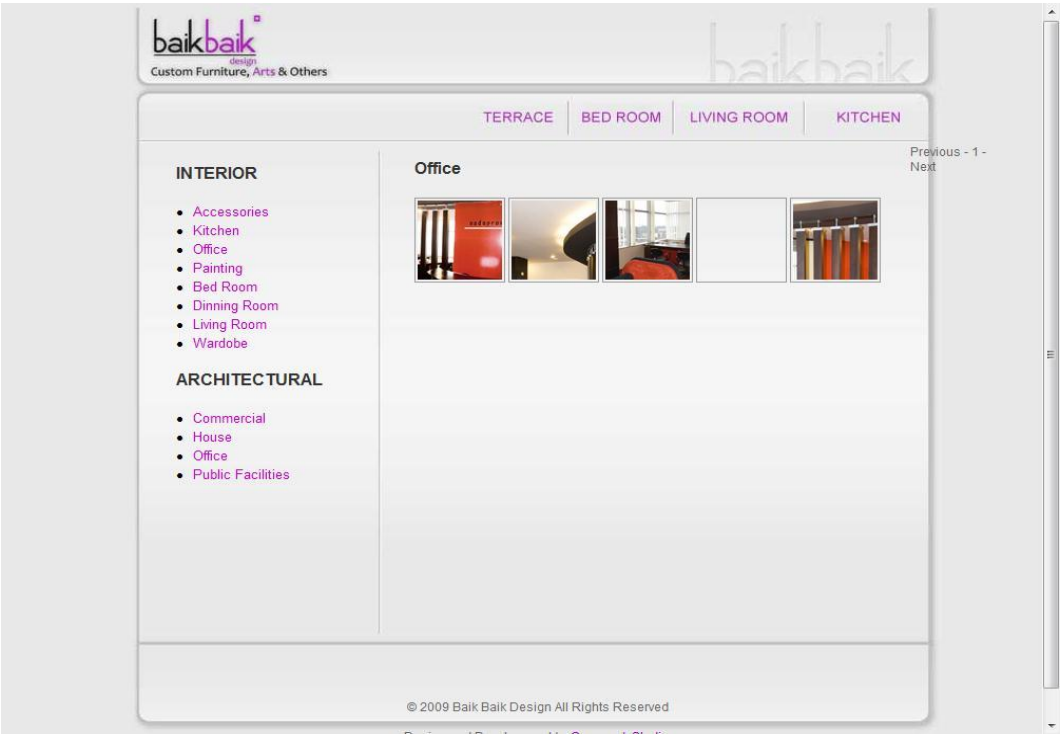
Gambar III. 45. Halaman Gallery Interior Accessories

3. 4. 2. 7. Halaman Gallery Interior Kitchen



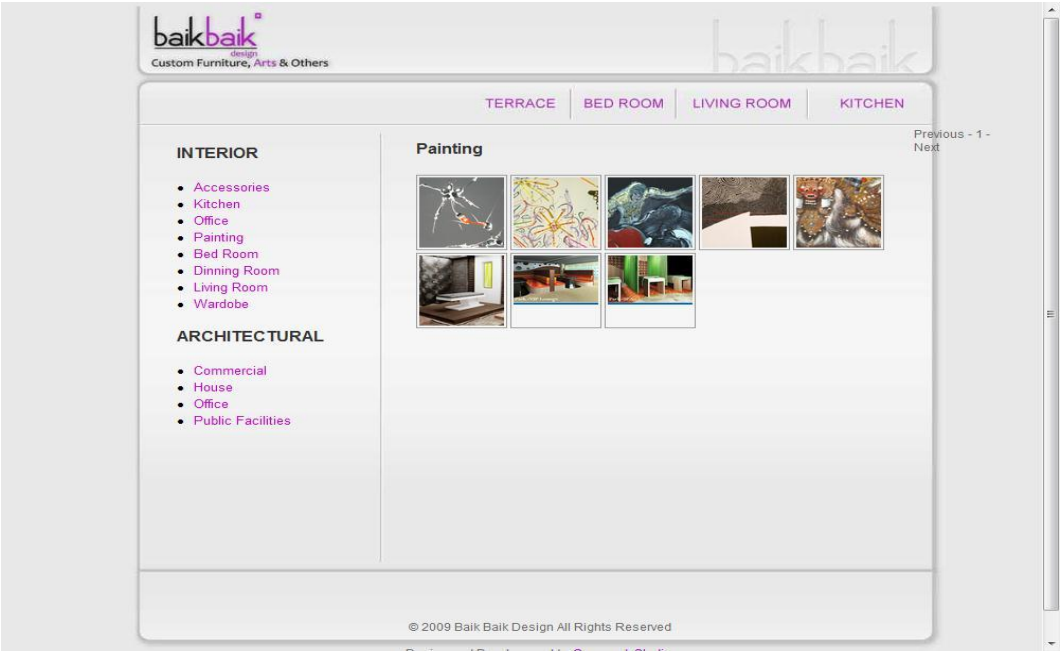
Gambar III. 46. Halaman Gallery Interior Kitchen

3. 4. 2. 8. Halaman Gallery Interior Office



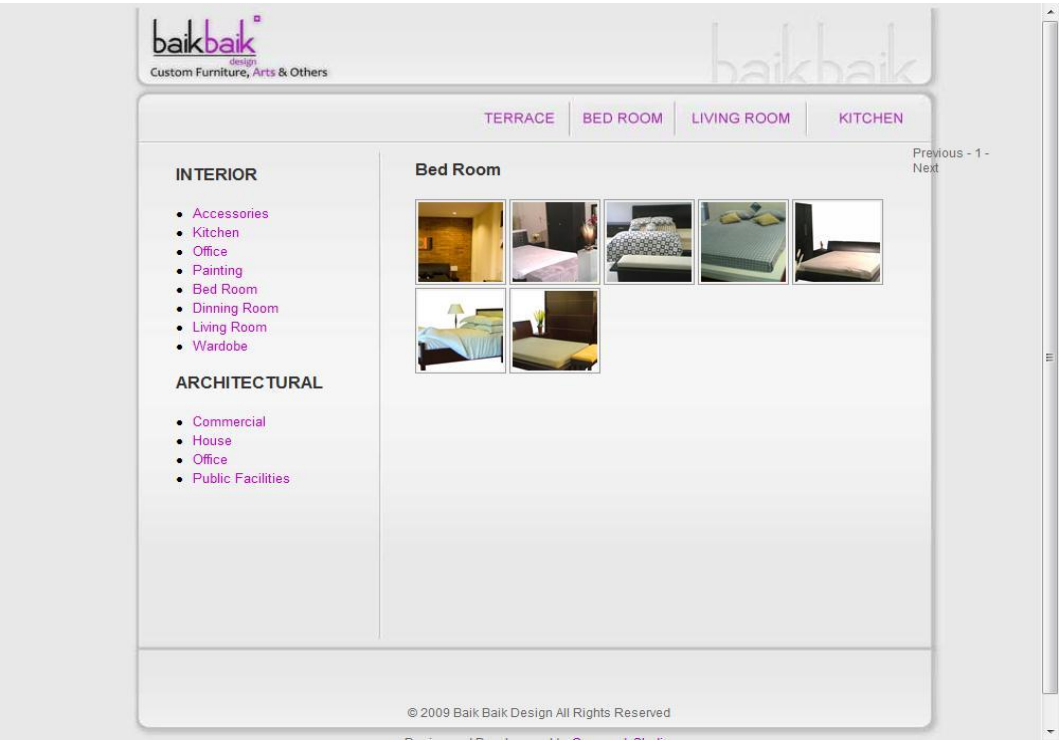
Gambar III. 47. Halaman Gallery Interior Office

3. 4. 2. 9. Halaman Gallery Interior Painting



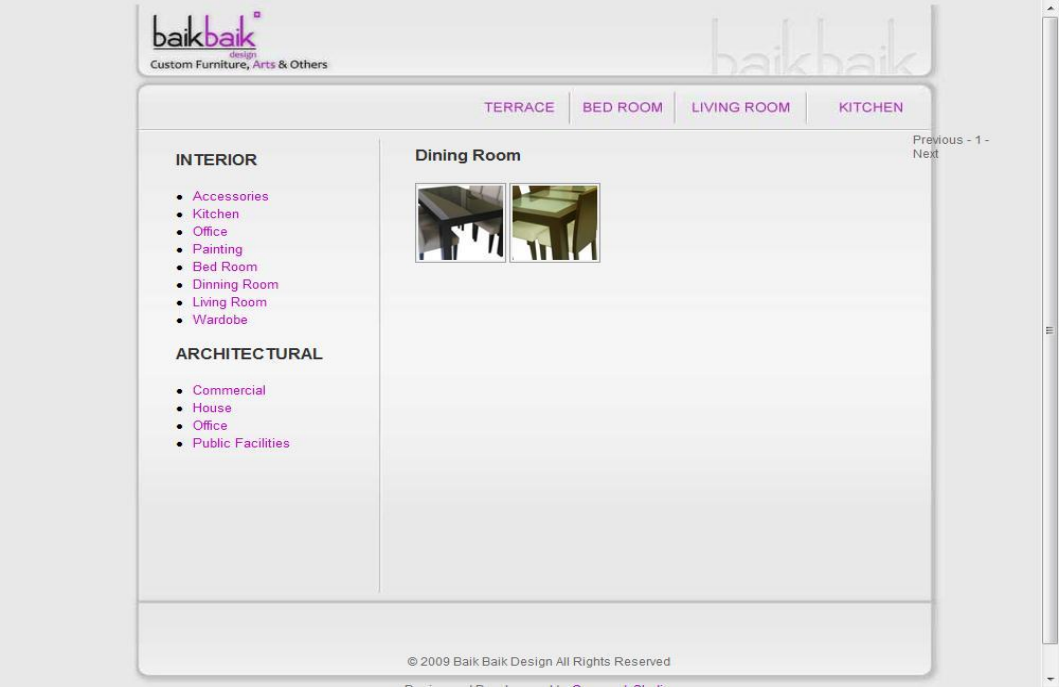
Gambar III. 48. Halaman Gallery Interior Painting

3. 4. 2. 10. Halaman Gallery Interior Bed Room



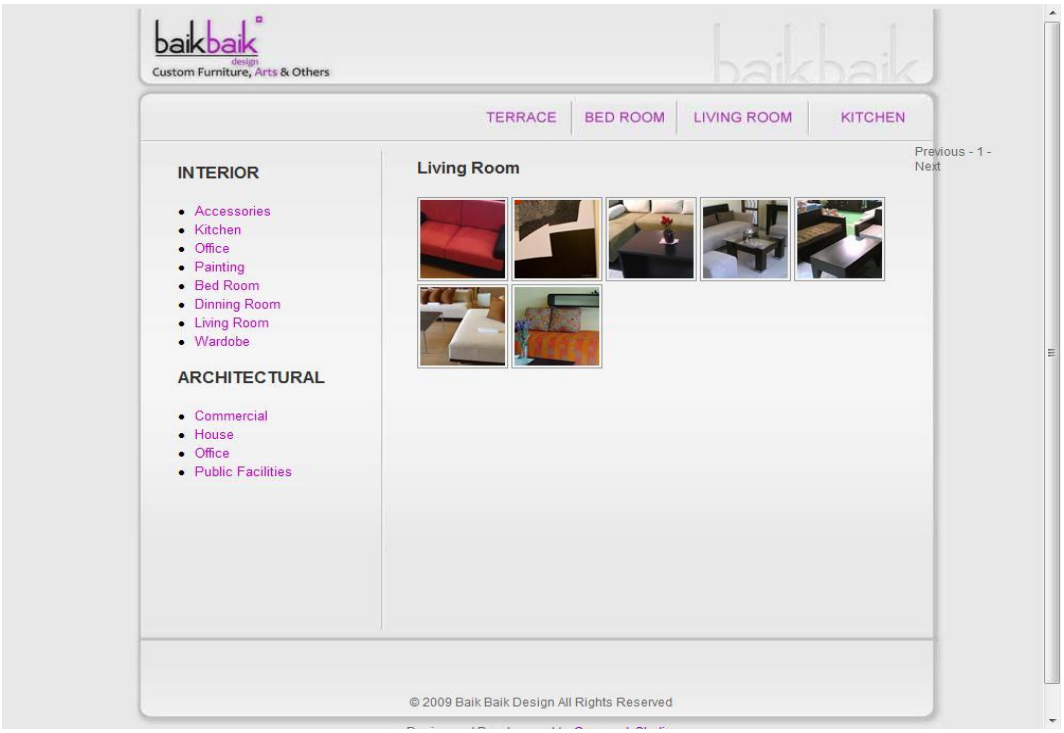
Gambar III. 49. Halaman Gallery Interior Bed Room

3. 4. 2. 11. Halaman Gallery Interior Dinning Room



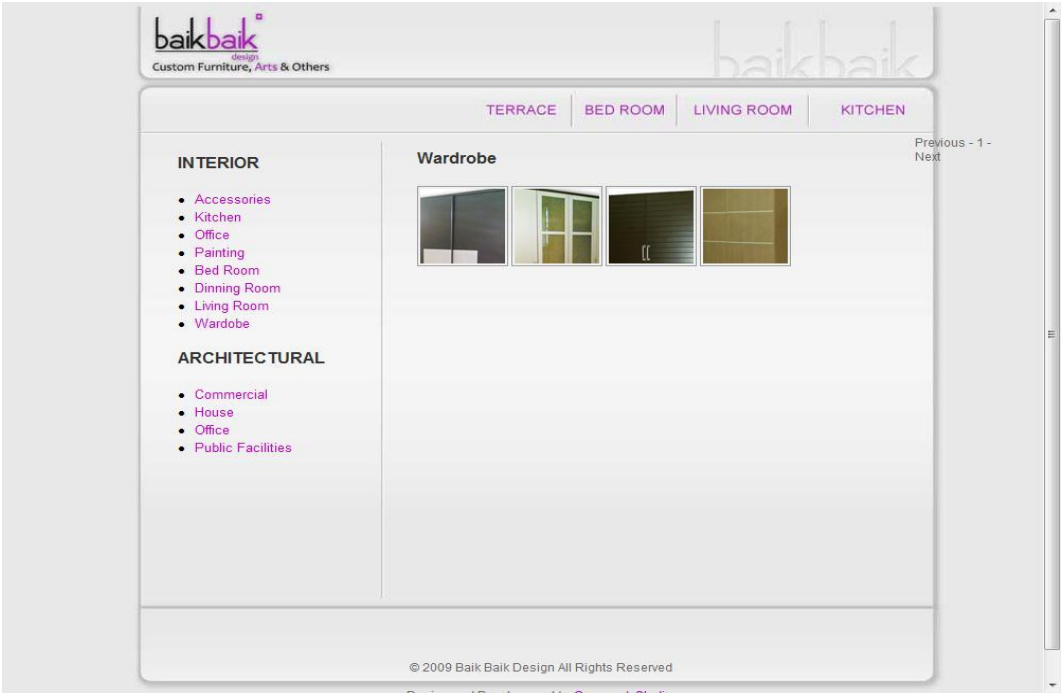
Gambar III. 50. Halaman Gallery Dinning Room

3. 4. 2. 12. Halaman Gallery Interior Living Room



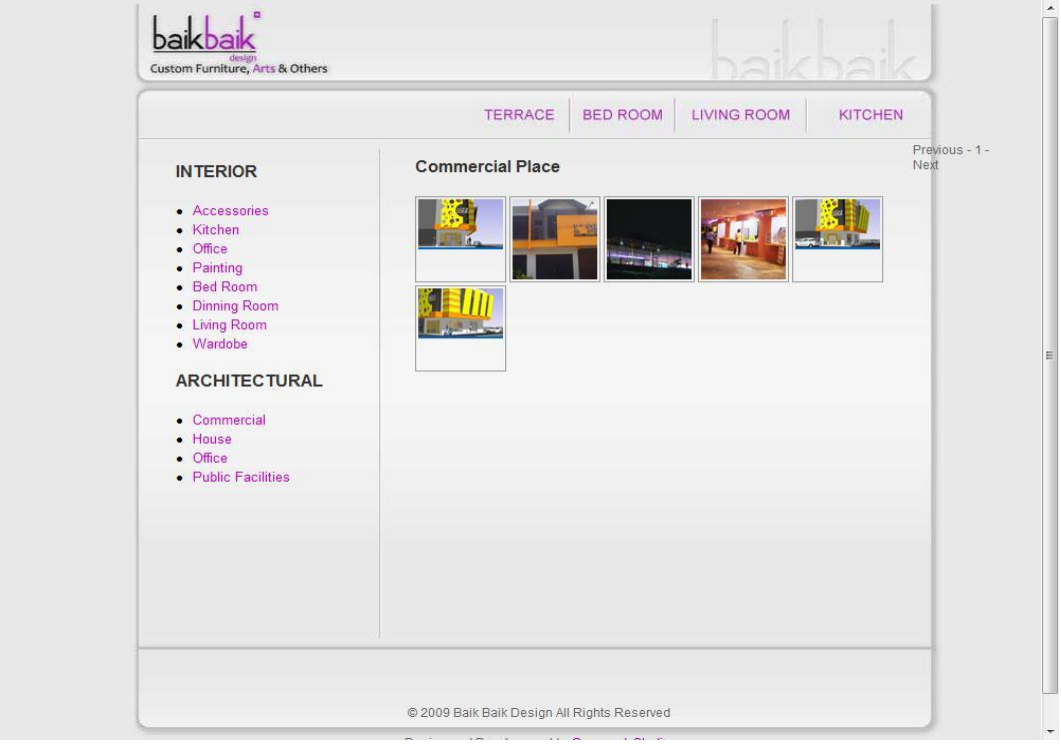
Gambar III. 51. Halaman Gallery Interior Living Room

3. 4. 2. 13. Halaman Gallery Interior Wardrobe



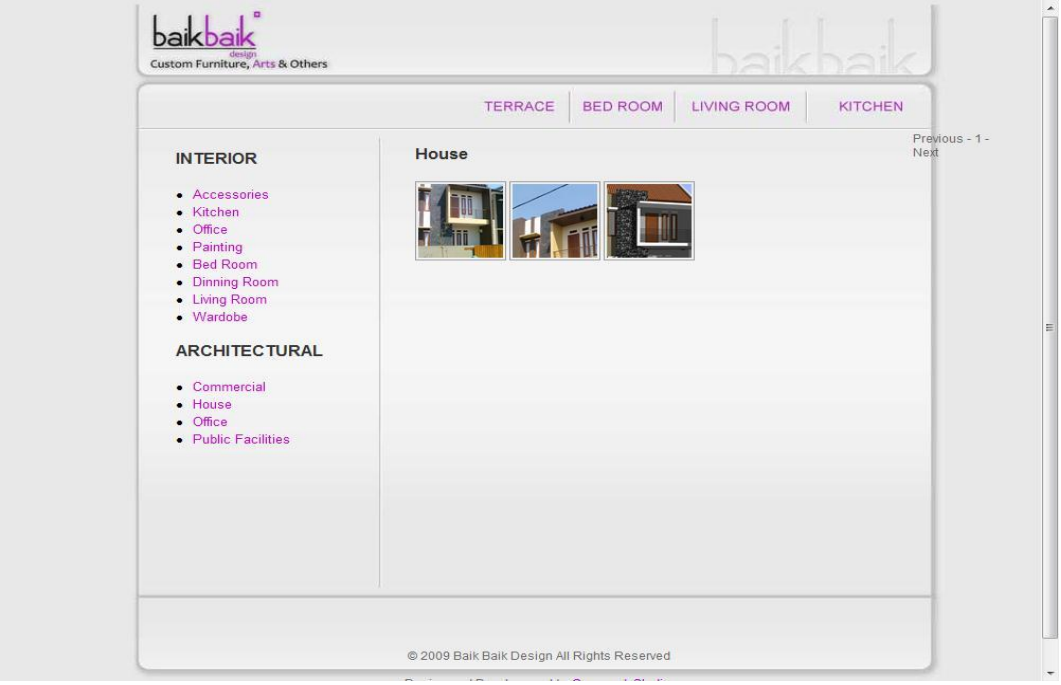
Gambar III. 52. Halaman Gallery Interior Wardrobe

3. 4. 2. 14. Halaman Gallery Architechtural Commercial



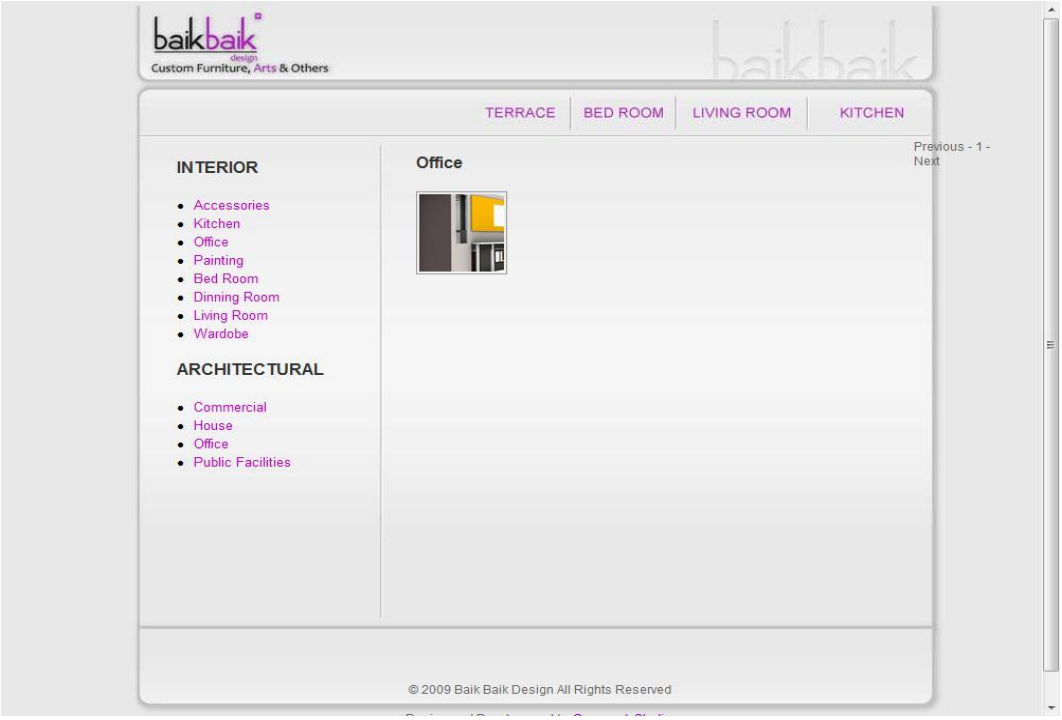
Gambar III. 53. Halaman Gallery Architechtural Commercial

3. 4. 2. 15. Halaman Gallery Architechtural House



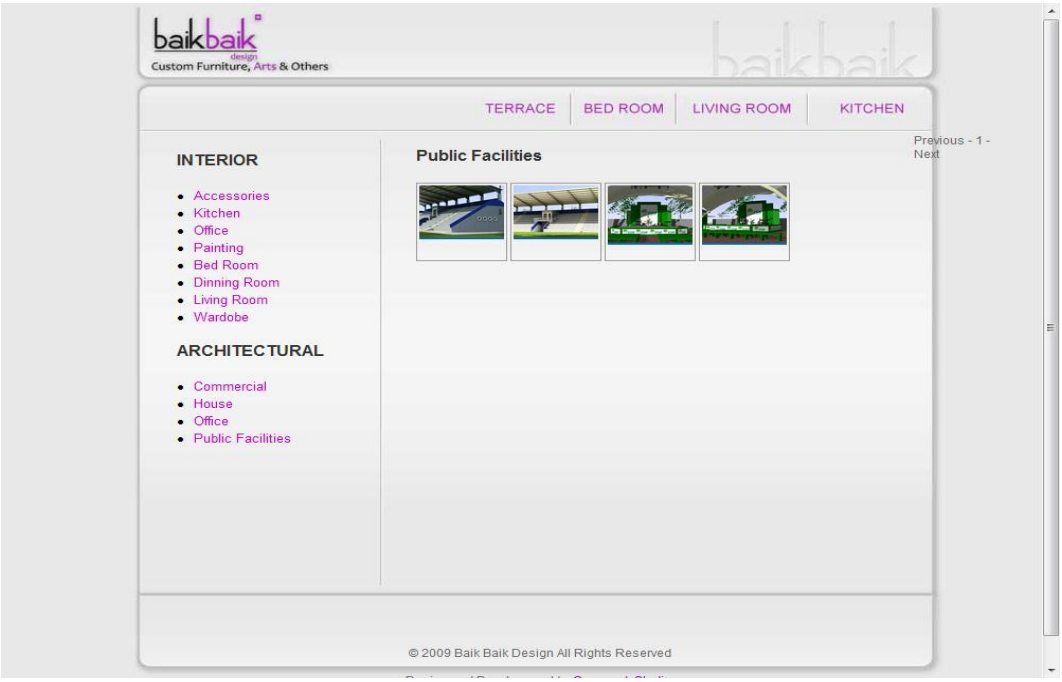
Gambar III. 54. Halaman Gallery Architechtural House

3. 4. 2. 16. Halaman Gallery Architechtural Office



Gambar III. 55. Halaman Gallery Architechtural Office

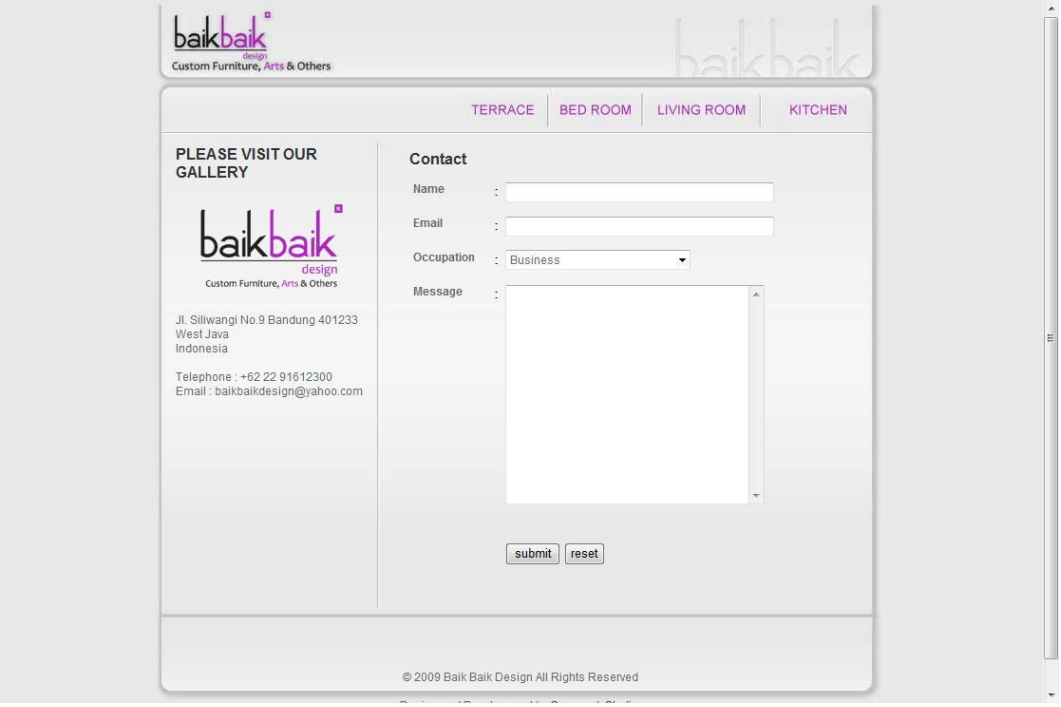
3. 4. 2. 17. Halaman Gallery Architechtural Public Facilities



Gambar III. 56. Halaman Gallery Architechtural Public Facilities

3. 4. 2. 18. Halaman Kitchen (Guestbook)

Pada halaman ini, akan menampilkan guestbook atau bisa dibilang sama dengan buku tamu, yang kemudian user mengisi komentar yang nantinya akan dikirim ke administrator untuk diverifikasi.



Gambar III. 57. Halaman Kitchen (Guestbook)