

ABSTRAK

Knowledge mengenai arsitek saat ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat yang ingin membangun rumah, sehingga hal tersebut mendorong masyarakat untuk berkonsultasi dengan arsitek. Namun antara arsitek dan *client* harus saling menyesuaikan jadwal untuk bertemu sehingga kegiatan konsultasi menjadi terbatas oleh waktu dan tempat. Dari hal tersebut maka dibuatlah suatu *knowledge management system* yang dapat membantu *client* dalam berkonsultasi dengan arsitek tanpa perlu menyesuaikan jadwal terlebih dahulu. Tahapan pertama dalam membangun *knowledge management system* yaitu dengan melakukan *knowledge capture* dari arsitek dan mengubahnya menjadi *knowledge codification*. Pada tahapan kedua membuat perancangan infrastruktur dari sistem yang akan dibangun. Pada tahapan ketiga memverifikasi sistem untuk memastikan apakah sistem yang telah dibangun sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahapan terakhir mengimplementasikan sistem yang telah dibangun ke dalam perusahaan. Hasil akhir dari *knowledge management system* yang telah dibangun ini yaitu berupa *website* yang mempermudah *client* dalam berkonsultasi dengan arsitek dan membantu *client* memberikan solusi berupa beberapa disain rumah tinggal yang dapat *client* bangun.

Kata Kunci : *Knowledge Management System*, Disain Rumah Tinggal.

ABSTRACT

Knowledge about the current architect is needed by people who want to build a house, it encourages people to consult with the architect. But the architect and client have to adjust their schedules to conduct a meeting, and it cause the consultation become limited by time and place. From this issue, knowledge management system is made for assisting the client in consultation with the architect without need to adjust their schedule in advance. The first step in building a knowledge management system is to build knowledge capture of the architects and change it into knowledge codification. The second step is to design the infrastructure of the system to be built. The third step is to verify the system whether it has been constructed in accordance with the plan already made. In the last stages is implementing a system that has been built in the company. The final step of the knowledge management system that has been already built is website that will help the client in consultation with the architect, and assisting the client to provide a solution in houses design.

Keyword : Knowledge Management System, Design of House

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR PROGRAM	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	2
1. 3 Tujuan Pembahasan	2
1. 4 Batasan Masalah.....	2
1. 5 Sistematika Penyajian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2. 1 Data, Informasi, dan <i>Knowledge</i>	5
2.1. 1 Definisi Data	5
2.1. 2 Definisi Informasi	5
2.1. 3 Definisi <i>Knowledge</i>	6
2. 2 Pengertian <i>Knowledge Management System</i>	7
2. 3 Konversi <i>Knowledge</i>	7
2. 4 <i>Knowledge Management System Life Cycle</i>	9
2. 5 Konsep Dasar Basis data	11
2. 6 Pengertian <i>Flowchart</i>	11
2. 7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	12
2. 8 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	13

2. 9 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	14
2. 10 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	15
2. 11 MySQL.....	15
2. 12 Codeigniter	16
2.12. 1 <i>Unit Testing</i>	17
2. 13 Arsitektur	17
BAB III ANALISIS DAN DESAIN	19
3. 1 Sejarah PT. Penta Rekayasa.....	19
3. 2 Visi dan Misi PT. Penta Rekayasa	19
3. 3 Definisi Analisis Sistem.....	19
3. 4 Proses Bisnis	20
3. 5 <i>Knowledge Capture</i>	21
3. 6 <i>Knowledge Codification</i>	21
3. 7 Gambaran Keseluruhan.....	22
3.7. 1 Persyaratan Antarmuka Esternal.....	22
3.7.1. 1 Antarmuka dengan Pengguna	23
3.7.1. 2 Antarmuka Perangkat Keras	23
3.7.1. 3 Antarmuka Perangkat Lunak	23
3.7.1. 4 Fitur-fitur Produk Perangkat Lunak.....	23
3. 8 Disain Perangkat Lunak	24
3.8. 1 Rancangan UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	24
3.8.1. 1 <i>Use case Diagram</i>	24
3.8.1.1. 1 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola Artikel.....	25
3.8.1.1. 2 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Menggunakan <i>Message</i>	30
3.8.1.1. 3 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola <i>Gallery</i>	32
3.8.1.1. 4 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola <i>Data User</i>	36
3.8.1.1. 5 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola <i>Profile</i>	38
3.8.1.1. 6 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Menggunakan <i>Chat</i>	40
3.8.1.1. 7 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola Konsultasi	42
3.8.1.1. 8 <i>Use case Diagram</i> dan Skenario Mengelola Kategori	49
3.8.1. 2 <i>Class Diagram</i>	52
3.8.1. 3 <i>Sequence Diagram</i>	54

3.8.1.3. 1 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Artikel	54
3.8.1.3. 2 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data User	57
3.8.1.3. 3 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Gallery	59
3.8.1.3. 4 <i>Sequence Diagram</i> Menggunakan Message.....	62
3.8.1.3. 5 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profile	64
3.8.1.3. 6 <i>Sequence Diagram</i> Menggunakan Chat.....	65
3.8.1.3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Konsultasi	66
3.8.1.3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kategori	73
3.8.1. 4 <i>Activity Diagram</i>	74
3.8.1.4. 1 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Artikel	74
3.8.1.4. 2 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Gallery	78
3.8.1.4. 3 <i>Activity Diagram</i> Menggunakan Message.....	80
3.8.1.4. 4 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data User	82
3.8.1.4. 5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Profile	84
3.8.1.4. 6 <i>Activity Diagram</i> Menggunakan Chat.....	86
3.8.1.4. 7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Konsultasi	86
3.8.1.4. 8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kategori	92
3.8. 2 Disain Penyimpanan Data.....	94
3.8.2. 1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	94
3.8.2. 2 Konversi ERD	95
3.8. 3 Disain <i>Knowledge Management Blueprint</i>	101
3.8. 4 Disain Antarmuka	102
BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK	110
4. 1 Implementasi Modul	110
4.1. 1 Peta Web	110
4.1. 2 Pembagian Modul Admin.....	112
4.1. 3 Pembagian Modul <i>Client</i>	114
4.1. 4 Pembagian Modul <i>Expert</i>	115
4.1. 5 Implementasi Modul Konsultasi	117
4. 2 Implementasi Penyimpanan Data.....	120
4. 3 Implementasi Antarmuka	125

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM	134
5. 1 Pengujian.....	134
5.1. 1 Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	134
5.1. 2 Pelaksanaan Pengujian <i>Black Box</i>	134
5.1. 3 Rencana Pengujian <i>White Box</i>	138
5.1. 4 Pelaksanaan Pengujian <i>White Box</i>	138
5. 2 Kesimpulan Hasil Pengujian	148
5. 3 Kuisisioner	148
5.3. 1 Kuisisioner Arsitek.....	148
5.3. 2 Kuisisioner <i>Client</i>	151
5. 4 Kesimpulan Kuisisioner.....	154
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	155
6. 1 Kesimpulan	155
6. 2 Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	156

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Decision Table</i>	22
Tabel 3. 2 Skenario Membaca Artikel	26
Tabel 3. 3 Skenario Menghapus Artikel	26
Tabel 3. 4 Skenario Menambah Artikel	27
Tabel 3. 5 Skenario Mengubah Artikel	27
Tabel 3. 6 Skenario Men-download Artikel.....	28
Tabel 3. 7 Skenario Mencari Artikel.....	29
Tabel 3. 8 Skenario Mengirim Komentar Artikel	29
Tabel 3. 9 Skenario Mengirim <i>Message</i>	30
Tabel 3. 10 Skenario Membaca <i>Message</i>	31
Tabel 3. 11 Skenario Menghapus <i>Message</i>	31
Tabel 3. 12 Skenario Melihat <i>Gallery</i>	33
Tabel 3. 13 Skenario Menghapus <i>Gallery</i>	33
Tabel 3. 14 Skenario Menambah <i>Gallery</i>	34
Tabel 3. 15 Skenario Mengubah <i>Gallery</i>	34
Tabel 3. 16 Skenario Mencari <i>Gallery</i>	35
Tabel 3. 17 Skenario Mengirim Komentar <i>Gallery</i>	35
Tabel 3. 18 Skenario Melihat data <i>User</i>	36
Tabel 3. 19 Skenario Menambah Data <i>Expert</i>	37
Tabel 3. 20 Skenario Mengubah Data <i>Expert</i>	38
Tabel 3. 21 Skenario Melihat <i>Profile</i>	39
Tabel 3. 22 Skenario Membuat Akun <i>Client</i>	39
Tabel 3. 23 Skenario Mengubah <i>Profile</i>	40
Tabel 3. 24 Skenario Mengirim <i>Chat</i>	41
Tabel 3. 25 Skenario Menerima <i>Chat</i>	41
Tabel 3. 26 Skenario Melihat Data Desain	43
Tabel 3. 27 Skenario Menghapus Data Desain	43
Tabel 3. 28 Menambah Data Desain.....	44
Tabel 3. 29 Skenario Mengubah Data Desain.....	44
Tabel 3. 30 Skenario Melakukan Konsultasi	45

Tabel 3. 31 Skenario Mengelola Luas Tanah.....	46
Tabel 3. 32 Skenario Mengelola <i>Budget</i>	46
Tabel 3. 33 Skenario Mengelola Tingkat Lantai.....	47
Tabel 3. 34 Skenario Mengelola Kamar Standar	48
Tabel 3. 35 Skenario Mengelola Kamar Mewah	48
Tabel 3. 36 Skenario Mengelola Lantai	49
Tabel 3. 37 Skenario Menghapus Kategori.....	50
Tabel 3. 38 Skenario Menambah Kategori	51
Tabel 3. 39 Skenario Mengubah Kategori	51
Tabel 3. 40 Tabel Artikel	95
Tabel 3. 41 Tabel <i>Gallery</i>	95
Tabel 3. 42 Tabel Komentar Artikel	96
Tabel 3. 43 Tabel Komentar <i>Gallery</i>	96
Tabel 3. 44 Tabel <i>User</i>	97
Tabel 3. 45 Tabel <i>Message</i>	97
Tabel 3. 46 Tabel Kategori.....	98
Tabel 3. 47 Tabel <i>Chat</i>	98
Tabel 3. 48 Tabel Luas Tanah.....	98
Tabel 3. 49 Tabel <i>Budget</i>	99
Tabel 3. 50 Tabel Tingkat Lantai	99
Tabel 3. 51 Tabel Kamar Mewah.....	99
Tabel 3. 52 Tabel Kamar Standar	99
Tabel 3. 53 Tabel Lantai	100
Tabel 3. 54 Tabel Konsultasi	100
Tabel 3. 55 Tabel Denah Kesukaan	101
Tabel 4. 1 Modul Admin.....	112
Tabel 4. 2 Modul <i>Client</i>	114
Tabel 4. 3 Modul <i>Expert</i>	115
Tabel 5. 1 Tabel Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	135
Tabel 5. 2 Tabel Pelaksanaan Pengujian Mengirim <i>Message</i>	136
Tabel 5. 3 Tabel Pelaksanaan Pengujian Membalas <i>Message</i>	136
Tabel 5. 4 Tabel Pelaksanaan Pengujian Melihat <i>Message</i>	137

Tabel 5. 5 Tabel Pelaksanaan Pengujian Menghapus <i>Message</i>	137
Tabel 5. 6 Tabel Pelaksanaan Pengujian Melakukan Konsultasi.....	137
Tabel 5. 7 Tabel Pelaksanaan Pengujian Mengirim <i>Chat</i>	138
Tabel 5. 8 Tabel Pelaksanaan Pengujian Menerima <i>Chat</i>	138
Tabel 5. 9 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>User Online</i>	138
Tabel 5. 10 Tabel Rencana Pengujian <i>White Box</i>	139
Tabel 5. 11 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>Method</i> “inbox”	140
Tabel 5. 12 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>Method</i> “bacaMessage”	141
Tabel 5. 13 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>Method</i> “hapusMessage”	142
Tabel 5. 14 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>Method</i> “kirimMessage”	142
Tabel 5. 15 Tabel Pelaksanaan Pengujian <i>Method</i> “ambilData”	143
Tabel 5. 16 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “solusi”	144
Tabel 5. 17 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “likeDesain”	144
Tabel 5. 18 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “budgetTerbatas”	145
Tabel 5. 19 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “budgetCukupTerbatas”	145
Tabel 5. 20 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “lantaiTerbatas”	146
Tabel 5. 21 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “lantaiKeramik”	147
Tabel 5. 22 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “kirimChat”	147
Tabel 5. 23 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “listChat”	148
Tabel 5. 24 Tabel Pelaksanaan Pengujian Tes <i>Method</i> “terimaChat”	149
Tabel 5. 25 Kuisisioner Pertanyaan No 1 Arsitek	150
Tabel 5. 26 Kuisisioner Pertanyaan No 2 Arsitek	150
Tabel 5. 27 Kuisisioner Pertanyaan No 3 Arsitek	151
Tabel 5. 28 Kuisisioner Pertanyaan No 4 Arsitek	152
Tabel 5. 29 Kuisisioner Pertanyaan No 1 <i>Client</i>	152
Tabel 5. 30 Kuisisioner Pertanyaan No 2 <i>Client</i>	153
Tabel 5. 31 Kuisisioner Pertanyaan No 3 <i>Client</i>	154
Tabel 5. 32 Kuisisioner Pertanyaan No 4 <i>Client</i>	154

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konversi <i>Knowledge</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Knowledge Management System Life Cycle</i>	9
Gambar 2. 3 Tahapan KMSLC yang akan dijalankan	10
Gambar 2. 4 Rujukan Tahapan KMSLC yang akan dijalankan.....	11
Gambar 3. 1 Proses Bisnis	21
Gambar 3. 2 <i>Tree Diagram</i>	21
Gambar 3. 3 <i>Use case</i> Sistem Utama	25
Gambar 3. 4 <i>Use case</i> Mengelola Artikel	25
Gambar 3. 5 <i>Use case</i> Menggunakan <i>Message</i>	30
Gambar 3. 6 <i>Use case</i> Mengelola <i>Gallery</i>	32
Gambar 3. 7 <i>Use case</i> Mengelola data <i>User</i>	36
Gambar 3. 8 <i>Use case</i> Mengelola <i>Profile</i>	38
Gambar 3. 9 <i>Use Case</i> Menggunakan <i>Chat</i>	40
Gambar 3. 10 <i>Use Case</i> Mengelola Konsultasi	42
Gambar 3. 11 <i>Use Case</i> Mengelola Kategori	50
Gambar 3. 12 <i>Class Diagram</i>	53
Gambar 3. 13 <i>Sequence Diagram</i> Membaca Artikel	54
Gambar 3. 14 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Artikel	55
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Artikel	55
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Artikel.....	56
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram</i> Mengirim Komentar Artikel	56
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Artikel.....	57
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Data <i>Expert</i>	57
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data <i>Expert</i>	58
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data <i>Expert</i>	58
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data <i>User</i>	59
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Menambah <i>Gallery</i>	59
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Gallery</i>	60
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus <i>Gallery</i>	60

Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah <i>Gallery</i>	61
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram</i> Mengirim Komentar <i>Gallery</i>	61
Gambar 3. 28 <i>Sequence Diagram</i> Mencari <i>Gallery</i>	62
Gambar 3. 29 <i>Sequence Diagram</i> Membaca <i>Message</i>	62
Gambar 3. 30 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus <i>Message</i>	63
Gambar 3. 31 <i>Sequence Diagram</i> Kirim <i>Message</i>	63
Gambar 3. 32 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Profile</i>	64
Gambar 3. 33 <i>Sequence Diagram</i> Menambah data <i>Client</i>	64
Gambar 3. 34 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah <i>Profile</i>	65
Gambar 3. 35 <i>Sequence Diagram</i> Mengirim <i>Chat</i>	65
Gambar 3. 36 <i>Sequence Diagram</i> Menerima <i>Chat</i>	66
Gambar 3. 37 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Data Disain	67
Gambar 3. 38 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data Disain	67
Gambar 3. 39 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Disain	68
Gambar 3. 40 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Disain	68
Gambar 3. 41 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Luas Tanah	69
Gambar 3. 42 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Budget</i>	69
Gambar 3. 43 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Tingkat Lantai	70
Gambar 3. 44 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kamar Mewah	70
Gambar 3. 45 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kamar Standar	71
Gambar 3. 46 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Lantai	71
Gambar 3. 47 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Konsultasi	72
Gambar 3. 48 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori	73
Gambar 3. 49 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Kategori	73
Gambar 3. 50 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Kategori	74
Gambar 3. 51 <i>Activity Diagram</i> Membaca Artikel	75
Gambar 3. 52 <i>Activity Diagram</i> Menambah Artikel	75
Gambar 3. 53 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Artikel	76
Gambar 3. 54 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Artikel	76
Gambar 3. 55 <i>Activity Diagram</i> Mengirim Komentar Artikel	77
Gambar 3. 56 <i>Activity Diagram</i> Mencari Artikel	77
Gambar 3. 57 <i>Activity Diagram</i> Men-download Artikel	77

Gambar 3. 58 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Gallery</i>	78
Gambar 3. 59 <i>Activity Diagram</i> Menambah <i>Gallery</i>	78
Gambar 3. 60 <i>Activity Diagram</i> Menghapus <i>Gallery</i>	79
Gambar 3. 61 <i>Activity Diagram</i> Mengubah <i>Gallery</i>	79
Gambar 3. 62 <i>Activity Diagram</i> Mengirim Komentar <i>Gallery</i>	80
Gambar 3. 63 <i>Activity Diagram</i> Mencari <i>Gallery</i>	80
Gambar 3. 64 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Message</i>	81
Gambar 3. 65 <i>Activity Diagram</i> Menghapus <i>Message</i>	81
Gambar 3. 66 <i>Activity Diagram</i> Mengirim <i>Message</i>	82
Gambar 3. 67 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data <i>User</i>	82
Gambar 3. 68 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data <i>Expert</i>	83
Gambar 3. 69 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data <i>Expert</i>	83
Gambar 3. 70 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data <i>Expert</i>	84
Gambar 3. 71 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Profile</i>	84
Gambar 3. 72 <i>Activity Diagram</i> Membuat Akun <i>Client</i>	85
Gambar 3. 73 <i>Activity Diagram</i> Mengubah <i>Profile</i>	85
Gambar 3. 74 <i>Activity Diagram</i> Menerima <i>Chat</i>	86
Gambar 3. 75 <i>Activity Diagram</i> Mengirim <i>Chat</i>	86
Gambar 3. 76 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data <i>Disain</i>	87
Gambar 3. 77 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data <i>Disain</i>	87
Gambar 3. 78 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data <i>Disain</i>	88
Gambar 3. 79 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data <i>Disain</i>	88
Gambar 3. 80 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Konsultasi	89
Gambar 3. 81 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Luas Tanah	89
Gambar 3. 82 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Budget</i>	90
Gambar 3. 83 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Tingkat Lantai	90
Gambar 3. 84 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kamar Standar	91
Gambar 3. 85 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kamar Mewah	91
Gambar 3. 86 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Lantai	92
Gambar 3. 87 <i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori	92
Gambar 3. 88 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Kategori	93
Gambar 3. 89 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Kategori	93

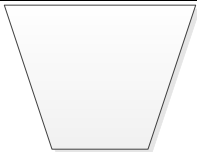
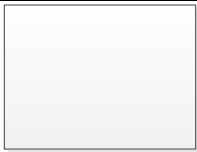
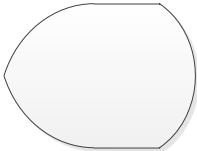
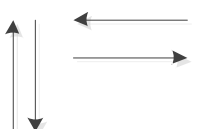
Gambar 3. 90 <i>Entity Relationship Diagram</i> KMS Arsitektur Rumah Tinggal.....	94
Gambar 3. 91 <i>Infrastruktur Knowledge Management System</i>	101
Gambar 3. 92 Halaman <i>Homepage</i>	102
Gambar 3. 93 Halaman <i>Login</i>	102
Gambar 3. 94 Halaman <i>Lihat Artikel</i>	103
Gambar 3. 95 Halaman <i>Gallery</i>	103
Gambar 3. 96 Halaman <i>Lihat Gallery</i>	104
Gambar 3. 97 Halaman <i>New Artikel</i>	104
Gambar 3. 98 Halaman <i>List My Artikel</i>	105
Gambar 3. 99 Halaman <i>Lihat My Artikel</i>	105
Gambar 3. 100 Halaman <i>New Message</i>	106
Gambar 3. 101 Halaman <i>Baca Message</i>	106
Gambar 3. 102 Halaman <i>Inbox</i>	107
Gambar 3. 103 Halaman <i>Share My Design</i>	107
Gambar 3. 104 Halaman <i>My Design</i>	108
Gambar 3. 105 Halaman <i>Register Client</i>	108
Gambar 3. 106 Halaman <i>Konsultasi</i>	109
Gambar 3. 107 Halaman <i>Solusi</i>	109
Gambar 4. 1 <i>Peta Web Umum</i>	110
Gambar 4. 2 <i>Peta Web Admin</i>	111
Gambar 4. 3 <i>Peta Web Client</i>	111
Gambar 4. 4 <i>Peta Web Expert</i>	112
Gambar 4. 5 <i>Penyimpanan Data Artikel</i>	121
Gambar 4. 6 <i>Penyimpanan Data Gallery</i>	121
Gambar 4. 7 <i>Penyimpanan Data Komentar Artikel</i>	121
Gambar 4. 8 <i>Penyimpanan Data Komentar Gallery</i>	122
Gambar 4. 9 <i>Penyimpanan Data User</i>	122
Gambar 4. 10 <i>Penyimpanan Data Message</i>	122
Gambar 4. 11 <i>Penyimpanan Data Kategori</i>	122
Gambar 4. 12 <i>Penyimpanan Data Chat</i>	123
Gambar 4. 13 <i>Penyimpanan Data Luas Tanah</i>	123
Gambar 4. 14 <i>Penyimpanan Data Budget</i>	123

Gambar 4. 15 Penyimpanan Data Tingkat Lantai	123
Gambar 4. 16 Penyimpanan Data Lantai	124
Gambar 4. 17 Penyimpanan Data Kamar Mewah.....	124
Gambar 4. 18 Penyimpanan Data Kamar Standar	124
Gambar 4. 19 Penyimpanan Data Konsultasi	124
Gambar 4. 20 Penyimpanan Denah Kesukaan.....	125
Gambar 4. 21 Halaman <i>Homepage</i>	125
Gambar 4. 22 Halaman <i>Login</i>	126
Gambar 4. 23 Halaman Register Client	126
Gambar 4. 24 Halaman Lihat Artikel.....	127
Gambar 4. 25 Halaman <i>Gallery</i>	127
Gambar 4. 26 Halaman Lihat <i>Gallery</i>	128
Gambar 4. 27 Halaman <i>New Artikel</i>	128
Gambar 4. 28 Halaman <i>List My Artikel</i>	129
Gambar 4. 29 Halaman Lihat <i>My Artikel</i>	129
Gambar 4. 30 Halaman <i>New Message</i>	130
Gambar 4. 31 Halaman Baca <i>Message</i>	130
Gambar 4. 32 Halaman <i>Inbox</i>	131
Gambar 4. 33 Halaman Share Desain Denah Arsitek	131
Gambar 4. 34 Halaman Share Desain Denah Arsitek.....	132
Gambar 4. 35 Halaman Pertanyaan Konsultasi.....	132
Gambar 4. 36 Halaman Solusi	133
Gambar 5. 1 Tampilan Hasil Tes Data Benar <i>Method</i> “inbox”	139
Gambar 5. 2 Tampilan Hasil Tes Data Salah <i>Method</i> “inbox”	139
Gambar 5. 3 Tampilan Hasil Tes Data Benar <i>Method</i> “bacaMessage”	140
Gambar 5. 4 Tampilan Hasil Tes Data Salah <i>Method</i> “bacaMessage”	140
Gambar 5. 5 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “hapusMessage”	141
Gambar 5. 6 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “kirimMessage”	142
Gambar 5. 7 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “kirimMessage”	142
Gambar 5. 8 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “solusi”	143
Gambar 5. 9 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “likeDesain”	143
Gambar 5. 10 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “budgetTerbatas”	144

Gambar 5. 11 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “budgetCukupTerbatas”	145
Gambar 5. 12 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “lantaiTerbatas”	145
Gambar 5. 13 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “lantaiKeramik”	146
Gambar 5. 14 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “kirimChat”	147
Gambar 5. 15 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “listChat”	147
Gambar 5. 16 Tampilan Hasil Tes <i>Method</i> “terimaChat”	148

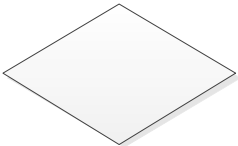
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Flowchart

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Simbol Dokumen	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer.
	Simbol Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual.
	Simbol Proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Simbol <i>Keyboard</i>	Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
	Simbol <i>Display</i>	Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
	Simbol Arus dari Proses	Menunjukkan arus dari proses.

2. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

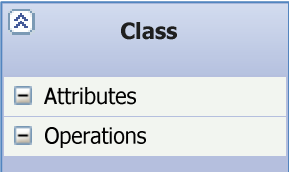
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Entitas	Menunjukkan bagian luar dari sistem yang mempunyai hubungan dengan sistem.

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Keputusan	Menunjukkan yang digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
	Alir Data	Menunjukkan penghubung antara entitas dan keputusan.
	Atribut	Mendesripsikan karakter entitas.

3. Simbol Use Case Diagram

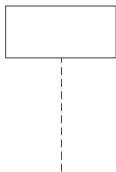
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menunjukan <i>user</i> yang menggunakan sistem.
	<i>Use case</i>	Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i> .

4. Simbol Class Diagram

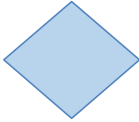
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Class</i>	Menunjukan <i>class – class</i> yang dibangun berdasarkan <i>sequence diagram</i> .

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada <i>class diagram</i> .

5. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Object</i>	Menunjukkan <i>object</i> yang terdapat di <i>sequence diagram</i> .
	Pesan <i>Object</i>	Menunjukkan pesan yang disampaikan ke <i>object</i> lain di <i>sequence diagram</i> .

6. Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Kondisi Awal	Menunjukkan awal dari suatu <i>activity diagram</i> .
	Kondisi Akhir	Menunjukkan akhir dari suatu <i>activity diagram</i> .
	Kondisi Transisi	Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas.
	Aktivitas	Menunjukkan aktivitas – aktivitas yang terdapat pada <i>activity diagram</i> .
	Pengecekan Kondisi	Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi.

DAFTAR PROGRAM

Program 4. 1 <i>Syntax</i> Pertanyaan Luas Tanah.....	117
Program 4. 2 <i>Syntax</i> Pertanyaan <i>Budget</i> Maksimal	118
Program 4. 3 <i>Syntax</i> Pertanyaan Tingkat Lantai.....	118
Program 4. 4 <i>Syntax</i> Pertanyaan Jumlah Kamar	119
Program 4. 5 <i>Syntax</i> Pertanyaan Jenis Lantai	120
Program 4. 6 <i>Syntax</i> solusi	121