

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Properti	5
2.2. Properti Syariah	5
2.3. <i>Agile Methods</i>	5
2.4. <i>Extreme Programming</i>	6
2.5. Penelitian Terkait.....	7
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	16
3.1. Tujuan Penelitian	16
3.2. Manfaat Penelitian	16
BAB 4 METODE PENELITIAN	17
4.1. Teknik Pengumpulan Data	17
4.2. Sarana Pendukung	17
4.3. Diagram Alir Penelitian.....	18

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	20
5.1. Analisa Sistem Berjalan	20
5.2. Analisa Kebutuhan	24
5.3. <i>Use Case Diagram</i>	25
5.4. <i>Activity Diagram</i>	31
5.4.1. <i>Login</i> sebagai Pelanggan	32
5.4.2. <i>Login</i> sebagai <i>Developer / Marketing</i>	33
5.4.3. Mengajukan Pesanan	34
5.4.4. Membatalkan Pesanan	35
5.4.5. Konfirmasi Jadwal <i>Meeting</i>	36
5.4.6. Membuat Jadwal <i>Meeting</i>	37
5.4.7. Menambah Proyek	38
5.4.8. Menambah Tipe Unit	39
5.4.9. <i>Approve</i> Pesanan	40
5.4.10. Menambah <i>Marketing</i>	41
5.4.11. Mengajukan Verifikasi Akun	42
5.4.12. Verifikasi <i>Developer</i>	43
5.4.13. Cetak Pesanan	44
5.4.14. Cetak Laporan Unit Terjual	45
5.4.15. Cetak Laporan Proyek	46
5.4.16. Cetak Laporan Riwayat Pesanan	47
5.5. <i>Sequence Diagram</i>	48
5.5.1. <i>Login User</i>	48
5.5.2. Mengajukan Pemesanan	49
5.5.3. Konfirmasi Jadwal <i>Meeting</i>	49
5.5.4. Membatalkan Pemesanan	50
5.5.5. Menambah Proyek	51
5.5.6. Menambah Tipe Unit	51
5.5.7. <i>Approve</i> Pemesanan	52
5.5.8. Menambah Jadwal <i>Meeting</i>	53
5.5.9. Verifikasi Akun <i>Developer</i>	53
5.5.10. Cetak Laporan Proyek	54
5.5.11. Cetak Laporan Unit Terjual	54
5.5.12. Cetak Pesanan	55
5.5.13. Cetak Laporan Riwayat Pesanan	56
5.6. <i>Class Diagram</i>	57
5.7. Spesifikasi Basis Data	58
5.8. Perancangan Antar Muka	72

5.9. Perancangan Masukkan	77
5.10. Perancangan Keluaran	85
5.11. Implementasi Hasil Keluaran	92
5.12. Hasil Pengujian <i>Extreme Programming</i>	99
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	108
6.1. Kesimpulan	108
6.2. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	112