Perencanaan Website Perumahan

Kelompok 4

* Azhar Subhan F. (191524036)
* Muhammad Faza I. (191524050)
* Nisa Shadrina (191524053)

1. Perencanaan Tampilan Halaman
2. Landing Page

Pada halaman ini, berisi background yang memiliki tema rumah serta terdapat button “Welcome” yang akan mengarahkan anda menuju “*Guest Page*”.

1. Guest Page

Pada halaman ini berisi tiga buah pilihan untuk *Guest* yang tiba di halaman. Tiga pilihan tersebut adalah investor, marketing, dan konsumen.

1. Investor Page

Halaman bagi para investor. Berisi form input untuk simulasi agar mereka mengetahui rumah mana yang jika terjual akan mrnghasilkan keuntungan maksimum.

1. Marketing Page

Merupakan halaman yang membuat bagian pemasaran mengetahui komisi yang mereka dapatkan dari penjualan rumah.

1. Customer Page

Sebuah halaman yang diperuntukkan bagi konsumen yang berisi deskripsi rumah, serta harga rumah yang terdapat di website. Konsumen juga dapat menghubungi kontak terkait serta langsung membeli rumah di laman.

1. Perencanaan Pemodelan Matematis

Pada website kami, terdapat empat tipe rumah. Akan tetapi, untuk investor dan marketing hanya dapat memilih dua buah tipe rumah untuk dibandingkan. Maka, untuk membandingkan setiap tipe rumah terdapat 4C2 cara, yaitu enam buah cara.

Rumus yang kami gunakan untuk memperoleh keuntungan maksimum adalah :

ax + by = c … (1)

px + qy = r … (2)

Lakukan proses eliminasi lalu substitusi untuk mencari nilai x dan y sebagai variable yang menentukan jumlah rumah.

Pers. (1) sebagai persamaan yang menunjukkan jumlah rumah maksimal dari dua buah rumah, sedangkan persamaan (2) menunjukkan luas tanah maksimal dari dua buah rumah.

Variabel x menunjukkan jumlah rumah tipe A dan variable y menunjukkan jumlah rumah tipe B.

Eliminasi x

ax + by = c | .p | >> apx + bpy = cp

px + qy = r | .a | >> apx + aqy = ar

̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̶ ̵

y(bp + aq) = cp + ar

y =

Substitusi y ke pers. (1)

ax + by = c

ax = c-by

x =