

Penerapan *Feng Shui* Bintang Terbang Berbasis *Computing System* Dalam Memilih Rumah

Roni purtius¹, Diana,², Eka Puji Agustini.³

Dosen Universitas Bina Darma¹, Mahasiswa Universitas Bina Darma²

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang

ronipurtius@yahoo.co.id¹, diana@mail.binadarma.ac.id², eka_puji_agustini@yahoo.com³

Abstract : The problems that exist at present for the public who want to choose to either purchase or lease the home less know about feng shui. Reason for seeking information about the feng shui of the public access media such as books. While the books bought with a price quite expensive and retrieval system of feng shui using books take a long time due to searching about feng shui should open perlembar of the feng shui books. The solution of the above problems is to use computerized as a medium for providing information which is now using software that makes a lot of information in digital form. Benefits for the public to use computerized feng-shui can find out information about choosing a good home anywhere and anytime. Based on the descriptions above, the author intends to raise the issue as research material for the thesis. The selected title is "Application of Flying Star Feng Shui-Based Computing System In Choosing Home".

Keywords: Feng Shui Bintang Terbang, Computing System

Abstrak : Permasalahan yang ada pada saat ini bagi para masyarakat luas yang ingin memilih rumah baik membeli atau sewa rumah kurang mengetahui tentang feng shui. Alasannya karena dalam mencari informasi tentang feng shui masyarakat mengakses dari media berupa buku. Sementara buku dibeli dengan harga cukup mahal dan sistem pencarian tentang feng shui dengan menggunakan buku memakan waktu cukup lama karena untuk pencarian tentang feng shui harus membuka perlembar dari buku feng shui tersebut. Solusi dari permasalahan diatas adalah menggunakan komputerisasi sebagai salah satu media untuk menyediakan informasi dimana sekarang ini sudah banyak menggunakan software yang menjadikan informasi yang berbentuk digital. Keuntungan bagi masyarakat umum menggunakan komputerisasi feng-shui yang dapat mengetahui informasi tentang memilih rumah yang baik dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk skripsi. Adapun judul yang dipilih yaitu "Penerapan Feng Shui Bintang Terbang Berbasis Computing System Dalam Memilih Rumah".

Kata kunci: Feng Shui Bintang Terbang, Computing System

1. PENDAHULUAN

Ilmu *feng-shui* atau seni tata letak tanah sudah dikenal diseluruh negeri China sejak jaman kerajaan China kuno. Kepercayaan terhadap ilmu *feng-shui* sering dipakai oleh masyarakat Indonesia etnis Tionghoa, dan bahkan etnis lain juga, dalam membeli rumah seperti memilih nomor rumah, arah hadap rumah, ukuran, bentuk rumah dan bentuk tanah.

Banyak orang mengaitkan keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam bekerja dan mencari uang berdasarkan kepercayaan terhadap *feng-shui*. Kepercayaan dalam masyarakat ini dilihat sebagai peluang oleh *property agent* dalam menawarkan harga rumah mewah yang mereka jual.

Permasalahan yang ada pada saat ini bagi para masyarakat luas yang ingin memilih rumah

baik membeli atau sewa rumah kurang mengetahui tentang *feng shui*. Alasannya karena dalam mencari informasi tentang feng shui masyarakat mengakses dari media berupa buku. Sementara buku dibeli dengan harga cukup mahal dan sistem pencarian tentang *feng shui* dengan menggunakan buku memakan waktu cukup lama karena untuk pencarian tentang *feng shui* harus membuka perlembar dari buku *feng shui* tersebut. Solusi dari permasalahan diatas adalah menggunakan komputerisasi sebagai salah satu media untuk menyediakan informasi dimana sekarang ini sudah banyak menggunakan *software* yang menjadikan informasi yang berbentuk digital. Keuntungan bagi masyarakat umum menggunakan komputerisasi *feng-shui* yang dapat mengetahui informasi tentang memilih rumah yang baik dimanapun dan kapanpun.

Alasan mengapa digunakan *knowledge-based system* karena terdiri sejumlah aturan (*rule*) atau pertanyaan-pertanyaan yang dimasukan ke dalam *database* yang tersusun secara sistematis dan spesifik, juga relasi antara data dan *rule* untuk pengambilan suatu kesimpulan dari konsultasi. Kelebihan dari *knowledge-based system* adalah disimpan dalam sebuah basisdata. Sedangkan sebagai otak atau pusat pemrosesannya adalah *inference engine*, suatu aplikasi yang berfungsi untuk memberikan pertanyaan dan menerima *input* dari user, kemudian melakukan proses logika sesuai dengan *knowledge base* yang tersedia, untuk selanjutnya menghasilkan *output* berupa suatu kesimpulan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah yaitu ”Bagaimana penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah? ”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada paramater bintang, bintang air dan bintang gunung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan para masarakat luas dapat mengetahui memilih rumah dengan baik dengan menggunakan suatu sistem yaitu penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi konsumen dapat mengetahui informasi tentang *feng shui* bintang terbang dalam memilih rumah yang baik.
2. Bagi penulis sendiri dapat mengembangkan ilmu komputer yang telah ditempuh.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah., yang akan dilakukan mulai bulan Maret 2012 sampai dengan Agustus 2012.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut :

1. Metode Observasi Dalam hal ini yang akan dilakukan adalah melihat serta mempelajari permasalahan tentang pembelajaran matematika dasar yang erat kaitannya dengan *feng-shui knowledge based system*.
2. Metode Studi Pustaka Metode yang dilakukan adalah dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku, *internet*, yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak ini adalah Metode *sekuensial linier* yang sering digunakan disebut juga dengan “ Siklus kehidupan Klasik “ atau Model air terjun”, Metode sekuensial Linier mengusulkan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan (Pressman, 2002:36). Metode atau model *sekuensial linier* melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut:

1. Rekayasa dan Pemodelan Perangkat Lunak Pada aktivitas ini, pekerjaan dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak.
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk memahami sifat program yang

dibangun, analisis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan *interface* yang dibutuhkan.

3. Rancangan Perangkat Lunak Proses rancangan menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, rancangan/desain didokumentasikan dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak.
4. Pengkodean Perangkat Lunak Desain perangkat lunak berbasis komputer sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, informasi, desain *form*, *basisdata*, dan bahasa pemrograman.
5. Pengujian Perangkat Lunak Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan.

2.3 Rancangan Tabel

Dalam penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah dibutuhkan *basisdata*, dimana *basisdata* tersebut terdiri dari tabel yaitu tabel pertanyaan, tabel hasil dan tabel admin sebagai berikut:

1. Tabel Pertanyaan berfungsi sebagai tempat penyimpanan data pertanyaan pada sistem perangkat lunak.

Tabel 1. Tabel pertanyaan

No	Field	Type	Size	Description
1.	No_pertanyaan	Integer	6	Nomor Pertanyaan *
2.	Pertanyaan	Varchar	50	Pertanyaan
3.	Kategori	Varchar	25	Kategori

2. Tabel Hasil berfungsi sebagai tempat penyimpanan data hasil pada sistem perangkat lunak.

Tabel 2. Tabel Hasil

No	Field	Type	Size	Description
1.	No_hasil	Integer	6	Nomor Hasil *
2.	No_pertanyaan	Integer	6	Nomor Pertanyaan
3.	Hasil	Varchar	50	Hasil
4.	Kesimpulan	Varchar	150	Kesimpulan

3. Tabel Admin berfungsi sebagai tempat penyimpanan data-data admin pada sistem perangkat lunak.

Tabel 3. Tabel Admin

No	Field	Type	Size	Description
1.	id_admin	Integer	4	ID Admin *
2.	username	Varchar	35	Username
2.	password	Varchar	35	Password

2.4 Rancangan Tampilan

Perancangan adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perencanaan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru. Ada dua hal yang

perlu diperhatikan dalam perancangan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru. Ada beberapa alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu DFD (data flow digaram) dan juga *Unified Modeling Language* . (Kristanto,2004:65).

1. Rancangan *Form* Login Rancangan *form* login merupakan rancangan pertama ketika program ditampilkan.

Gambar 1. Rancangan *Form* Login

2. Rancangan *Form* Menu Utama Rancangan *form* menu utama merupakan rancangan induk dari program.

shui dalam memilih ruma, ataupun sewa rumah sehingga mempermudah untuk mengetahui *feng shui* bintang terbang berbasis *computing sytem*. dalam memilih rumah yang baik.

3.1 Pembahasan

Dalam menjalankan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah. ini sudah dibuat *file.exe* jadi untuk menjalankan *feng-shui* bintang terbang berbasis *computing system*. cukup menjalankan *file* yang sudah dibuat, apabila *file* sudah dijalankan maka *feng-shui* langsung masuk ke *form* login. Adapun cara menjalankannya adalah sebagai berikut, hidupkan komputer dengan sistem operasi minimal *windows XP*, pada *desktop* komputer terdapat *shortcut* prog.exe klik dua kali, maka secara otomatis akan tampil *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah. dan menampilkan *form login*.

Adapun nantinya diharapkan dapat membantu konsumen dapat mengetahui informasi tentang penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah. yang baik ini memiliki sub-sub menu sebagai berikut :

2. *Form* pertanyaan merupakan *link* ke *form* pertanyaan yang berfungsi untuk memasukan pertanyaan pada *feng-shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah.
3. *Form* rule dan goal merupakan *link* ke *form* rule dan goal yang berfungsi untuk memasukan rule dan goal oleh admin pada pada perangkat lunak penerapan *feng-shui* bintang

terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah.

4. *Form* tanya jawab merupakan *link* ke *form* tanya jawab yang berfungsi untuk melihat *form* tanya jawab untuk menjawab setiap pertanyaan yang ada pada system dalam dalam perangkat lunak penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah.

3.2 Form Login

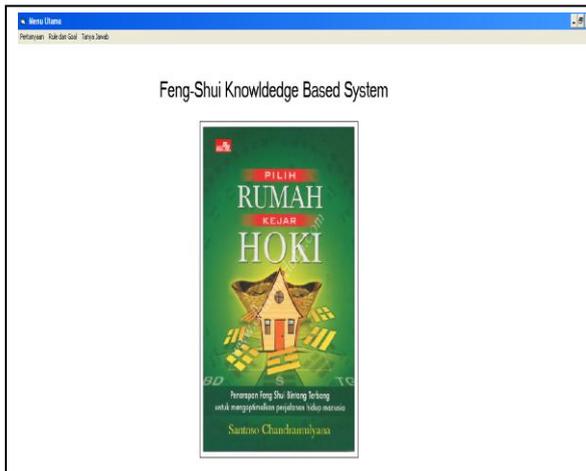
Tampilan *form login* merupakan tampilan pertama ketika program ditampilkan. Disini admin akan memasukan data seperti *user name,password,level*.



Gambar 6. Form Login

3.3 Form Menu Utama

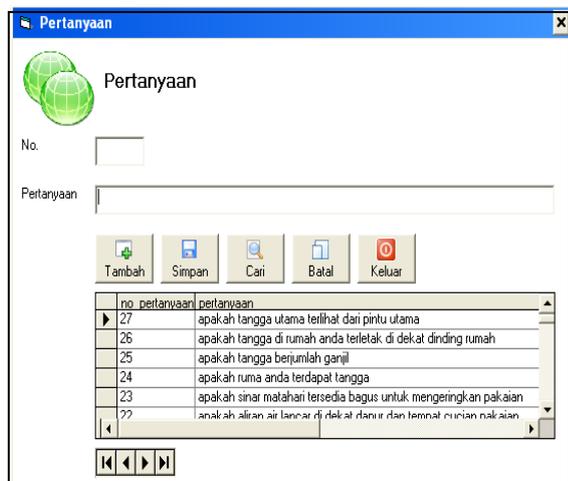
Tampilan *form* menu utama merupakan tampilan induk dari program penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing sytem*.



Gambar 7. Form Menu Utama

3.4 Form Pertanyaan

Tampilan *form* pertanyaan merupakan tampilan untuk pertanyaan, tampilannya dari setiap pertanyaan yang tersusun sesuai dengan *feng shui* yang ada yang menyangkut *feng shui* bintang terbang.



Gambar 8. Form Pertanyaan

3.5 Form Rule dan Goal

Tampilan *form* rule dan goal merupakan rancangan untuk *rule* dan *goal*, pada penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system*.



Gambar 9. Form rule dan goal

3.6 Form Soal Pertanyaan

Tampilan *form* soal pertanyaan merupakan tampilan untuk soal pertanyaan, user akan menjawab pertanyaan-pertanyaan

pertanyaan akan di jawab keputusan YA atau TIDAK.



Gambar 10. Form Soal Pertanyaan

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan sudah diuraikan dalam penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah, maka

penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan perangkat lunak yaitu penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah.
2. Penerapan *feng shui* bintang terbang berbasis *computing system* dalam memilih rumah untuk membantu bagi konsumen dapat mengetahui informasi tentang *feng shui* baik memilih atau sewa rumah yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Chandramulyana, 2002. *Pilih Rumah Kejar Hoki*, Elexmedia, Jakarta

Herlawati, 2011. *Menggunakan UML*, Informatika, Bandung.

Kristanto, 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Gava Media, Yogyakarta.

Pardosi, M, 2003. *Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic*, CV Dua Selaras, Surabaya.

Wong, P, 2009. *Feng shui Praktis Untuk Rumah Tinggal*. . Shira Media.

Pressman, S, 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi. Yogyakarta.

Rickyanto, 2002. *Belajar Sendiri Java Server Pages*. Elexmedia, Jakarta.

Shalahuddin, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Modula,

Simarmata,T, 2006. *Aplikasi Mobile Commerce*. . ANDI, Yogyakarta.

Sutabri,T, 2004. *Analisa Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta.