

Sistem Informasi Pemasaran Rumah Di CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Web

Muhammad Ravi Maulana¹, Rommi Kaestria², Rosmiati³

¹ Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

² Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

³ Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

¹ravistmik20@gmail.com, ²rokafordev@gmail.com, ³rosstmik@gmail.com

INTISARI

Website merupakan halaman situs Sistem Informasi yang dapat diakses dengan cepat dan didasari oleh adanya perkembangan teknologi dan komunikasi sehingga membuat banyak kalangan menggunakan website ini sebagai media promosi suatu bisnis. CV Agung Barokah Jaya merupakan salah satu perusahaan pembangun dan pengembang (contractor and developer) perumahan subsidi dan juga komersil dengan berbagai tipe di Palangka Raya. Perusahaan ini mulai bergerak pada tahun 2018 dan masih aktif membangun, mengembangkan, maupun memasarkan perumahan sampai sekarang. pemasaran memiliki beberapa kelemahan yang mungkin sering dihadapi, kelemahan yang muncul dengan cara tersebut adalah mencangkup calon pembeli yang dari luar kota sehingga tidak mendapatkan informasi dan komunikasi mengenai pemasaran rumah. Untuk mengatasi masalah yang timbul tersebut dibutuhkan sistem pemasaran yang terkomputerisasi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pemasaran, Rumah, Website.

ABSTRACT

The website is an Information System site page that can be accessed quickly and is based on the development of technology and communication so many people use this website as a medium for promoting a business. CV Agung Barokah Jaya is a contractor and developer of subsidized and commercial housing of various types in Palangka Raya. This company started its business in 2018 and is still actively building, developing, and marketing housing until now. Marketing has several weaknesses that may often be faced, the weakness that arises in this way is that it includes potential buyers from out of town so they don't get information and communication about home marketing. To overcome the problems that arise, a computerized marketing system is needed.

Keywords: Information System, Marketing, Home, Website.

1. PENDAHULUAN

CV Agung Barokah Jaya merupakan salah satu perusahaan pembangun dan pengembang (*contractor and developer*) perumahan subsidi dan juga komersil dengan berbagai tipe di Palangka Raya. Perusahaan ini mulai bergerak pada tahun 2018 dan masih aktif membangun, mengembangkan, maupun memasarkan perumahan sampai sekarang. Namun, setelah hampir 3 tahun bergelut pada bidang pemasaran CV Agung Barokah Jaya masih belum menggunakan sistem pemasaran berbasis online. Memperkenalkan rumah-rumah yang dijual dan dapat dibeli oleh klien dalam rangka pemasaran saat ini hanya dilakukan oleh karyawan-karyawan atau tim marketing internal dan eksternal. Adapun sistem pemasaran yang sedang digunakan adalah memasang reklame dan pembagian brosur.

Maka dari itu perlu adanya suatu program aplikasi dalam mengolah sistem informasi berbasis online di CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya untuk dijadikan bahan penulisan Penelitian, yaitu dengan Judul : “ Sistem informasi pemasaran rumah di CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya berbasis web “.

2. METODOLOGI

2.1 Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Disini penulis melakukan penelitian berupa pengumpulan kebutuhan seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan untuk membangun sebuah produk nantinya apabila produk nantinya diterapkan/dibangun dan dihasilkan maka akan dilakukan testing untuk mencari kelemahan-kelemahan (kekurangan) produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan dilihat dari tujuan, manfaat dan jenis penelitian maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan aplikasi dalam bentuk *Sistem Informasi pemasaran* terhadap CV Agung Jaya Barokah Palangkaraya yang berbasis web.

2.2 Pemodelan yang digunakan

1. Analisis PIECES

Menurut Wukil Ragil (2010:17), metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service).

2. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016:137) *UML* singkatan dari *Unified Modeling Language*. *UML* Muncul karena adanya kebutuhan permodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* Merupakan Bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *UML* mendeskripsikan Object Oriented Programming (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi dikembangkan. *UML* memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa *UML* yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan

1. Balsamiq

Balsamiq adalah salah satu *tool* yang digunakan para *UI designer* maupun *UX designer* untuk merancang *wireframe low fidelity*. Menurut Bubble, *Balsamiq* merupakan *tool* yang berfokus pada struktur dan konten *wireframe*. *Tool* ini dianggap cukup ramah pemula karena tidak membutuhkan kode untuk bisa mengoperasikannya. Kamu cukup men-*drag* dan *drop* elemen-elemen desain yang diperlukan. Dengan begitu, proses desain pun bisa menjadi lebih cepat dan efisien.

2. Star UML

Draw i.o adalah sebuah proyek open source untuk pengembangan secara cepat, fleksibel, extensible, featureful, dan bebas-tersedia *UML* / platform MDA

berjalan pada platform Win32. Tujuan dari proyek Draw i.o adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

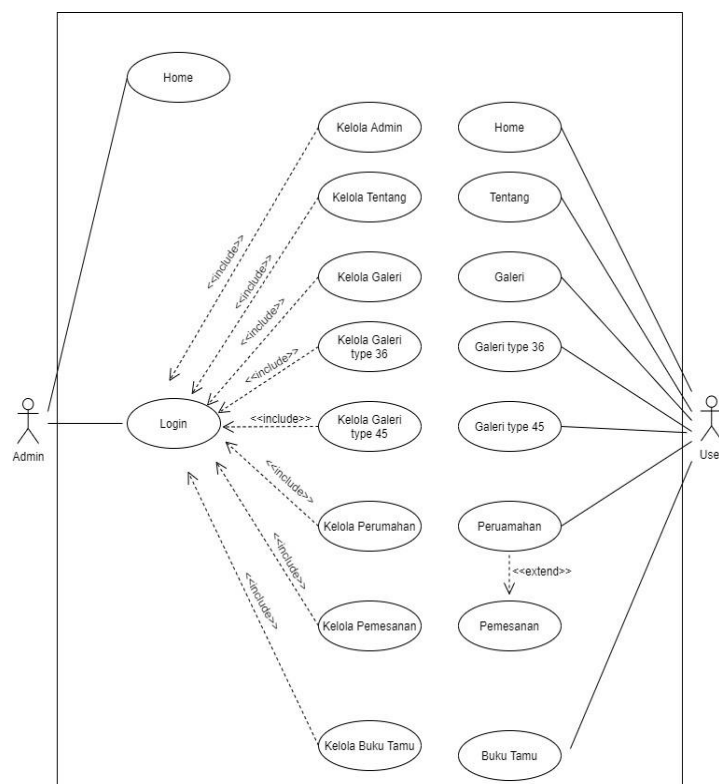
3.1 Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis pada CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya yang beralamatkan di jalan Tjilik Riwut Km 11,5 (Belakang Masjid Al-Hidayah) Petuk Katimpun, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73113.

3.2 Implementasi Desain

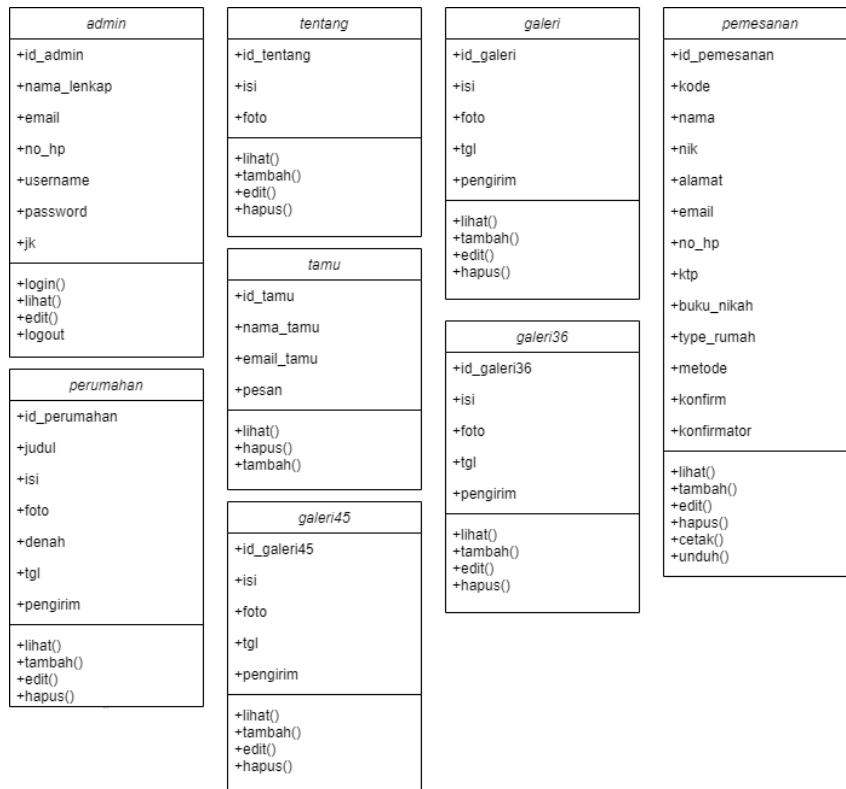
1. Use Case

Sebuah diagram usecase mengidentifikasi aktor dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap sistem. Calon pembeli dapat melihat beranda, informasi tentang, galeri, dan informasi perumahan. Calon pembeli juga bisa memesan perumahan setelah membaca informasi perumahan, dan apabila calon pembeli ingin mengisi buku tamu maka bisa melakukan di halaman buku tamu. Admin bertanggung jawab pada mengelola data admin, data tentang, data galeri, data perumahan, data pemesanan dan data tamu.



Gambar 1. Use case diagram

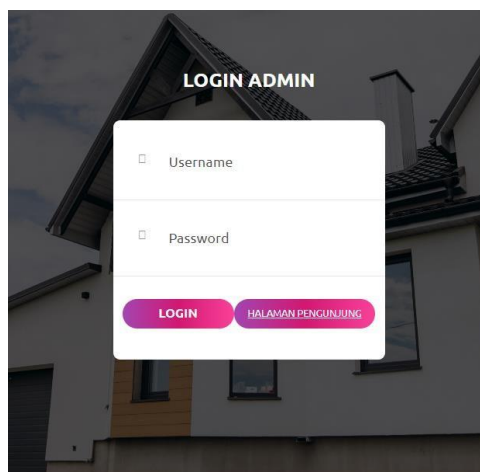
2. Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram

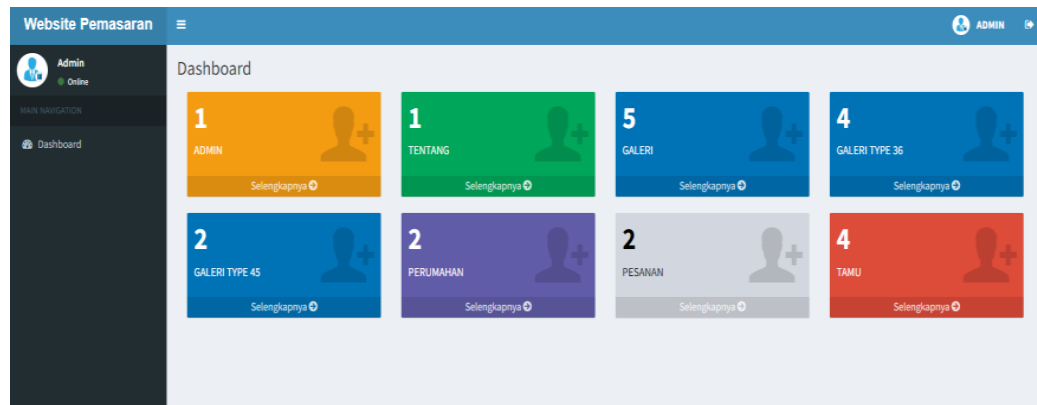
3. Desain Antarmuka

Halaman Login Admin adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke halaman Dashboard dimana admin harus memasukan Username dan Password yang sudah terdaftar. Adapun rancangan halaman Login Admin adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Halaman login

Halaman *Dashboard* adalah halaman awal dari *admin* setelah *login*. Adapun rancangan halaman *Dashboard* adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Halaman *dashboard*

Halaman *Kelola Admin* adalah halaman dimana admin dapat menambahkan *admin* baru, mengubah *admin*, dan menghapus *admin*. Adapun rancangan halaman *Kelola Admin* adalah sebagai berikut :

DATA ADMIN

Show10▼entries

Search:

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Email	No hp	Username	Password	Aksi
1	ravi		ravikucay@gmail.com	08235196190033	ravi	ravi	UBAH

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous

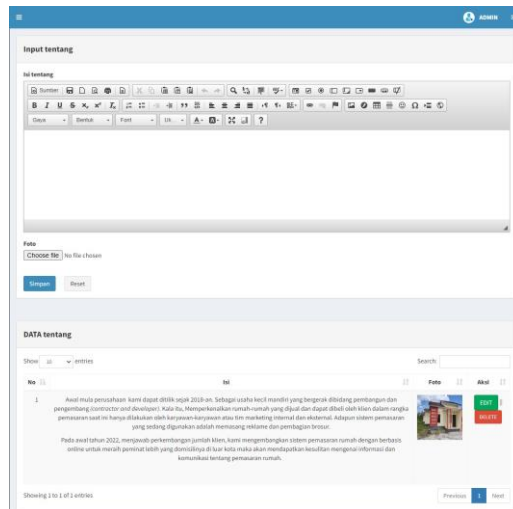
1

Next

Copyright © 2022 M. Ravi Maulana SISTEM INFORMASI 2017

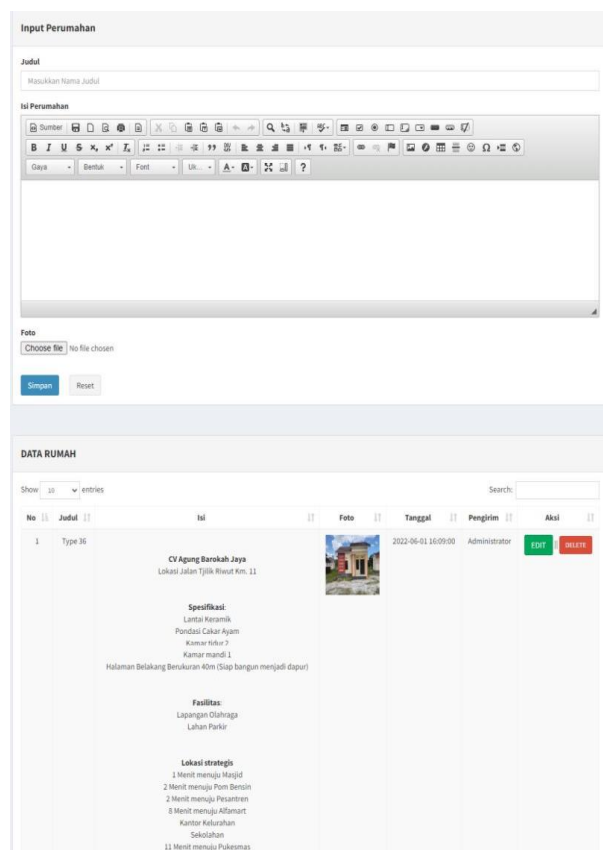
Gambar 5. Halaman *kelola admin*

Halaman *Kelola Tentang* adalah halaman dimana admin dapat menambahkan Informasi Tentang baru, mengubah Informasi Tentang, dan menghapus Informasi Tentang. Adapun rancangan halaman *Kelola Tentang* adalah sebagai berikut :



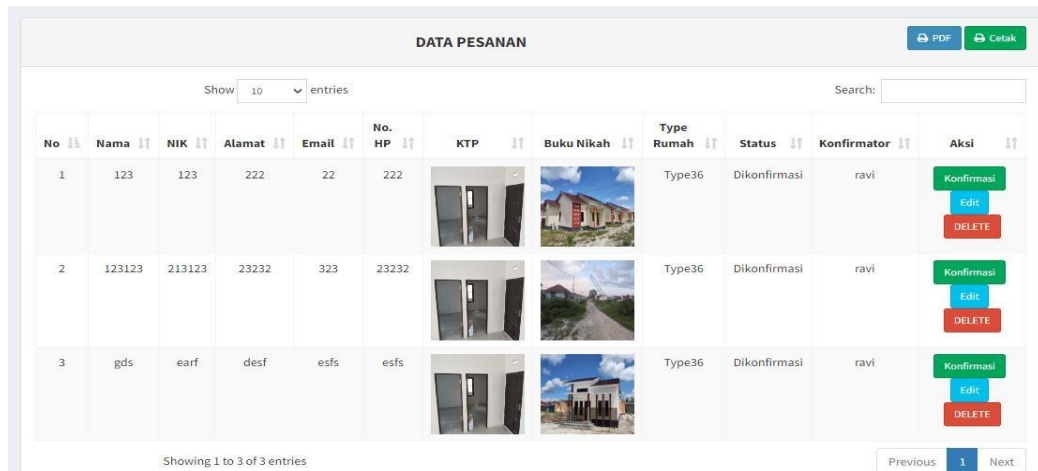
Gambar 6. Halaman kelola tentang

Halaman Kelola Perumahan adalah halaman dimana admin dapat menambahkan Informasi Perumahan baru, mengubah Informasi Perumahan, dan Menghapus Informasi Perumahan. Adapun rancangan halaman Kelola Perumahan adalah sebagai berikut



Gambar 7. Halaman kelola perumahan

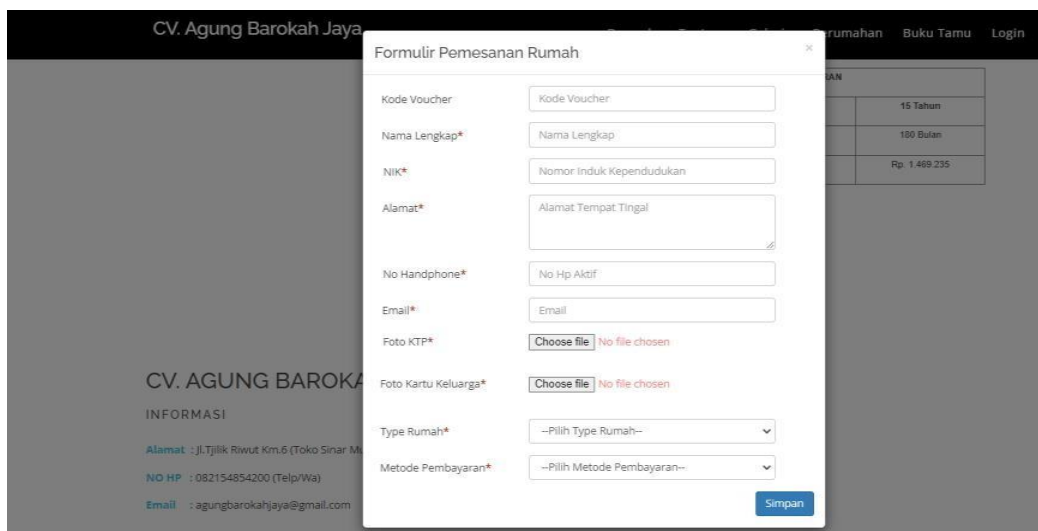
Halaman Kelola Pemesanan adalah halaman dimana admin dapat Konfirmasi Pemesanan Rumah, Menghapus Pemesanan Rumah, serta ada fitur untuk rekap pesanan. Adapun rancangan halaman Kelola Pemesanan adalah sebagai berikut :



No	Nama	NIK	Alamat	Email	No. HP	KTP	Buku Nikah	Type Rumah	Status	Konfirmator	Aksi
1	123	123	222	22	222			Type36	Dikonfirmasi	ravi	Konfirmasi Edit DELETE
2	123123	213123	23232	323	23232			Type36	Dikonfirmasi	ravi	Konfirmasi Edit DELETE
3	gds	earf	desf	esfs	esfs			Type36	Dikonfirmasi	ravi	Konfirmasi Edit DELETE

Gambar 8. Halaman kelola pemesanan

Halaman Formulir Pemesanan Rumah adalah halaman dimana User mengisi data pribadi saat melakukan pemesanan rumah. Adapun rancangan halaman formulir pemesanan rumah adalah sebagai berikut :



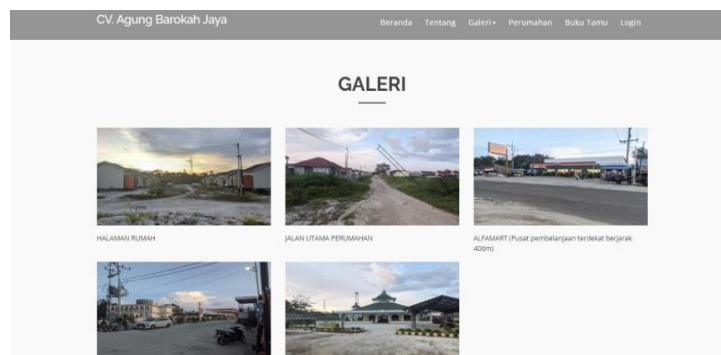
Gambar 9. Halaman formulir pemesanan rumah

Halaman tentang adalah halaman yang menampilkan informasi mengenai CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya. Adapun rancangan halaman tentang adalah sebagai berikut:



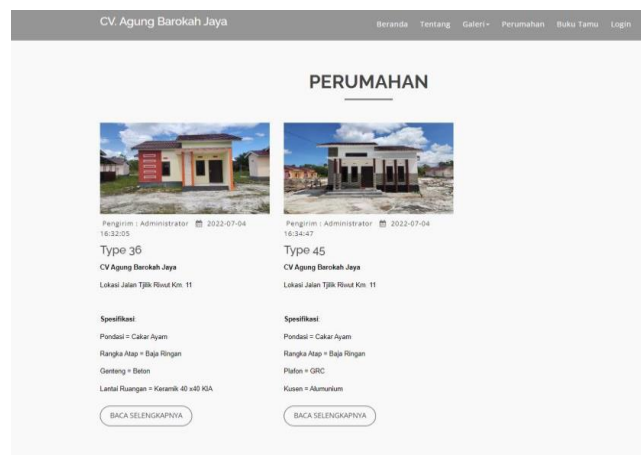
Gambar 10. Halaman tentang

Halaman galeri adalah halaman yang menampilkan foto - foto mengenai CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya. Adapun rancangan halaman galeri adalah sebagai berikut :



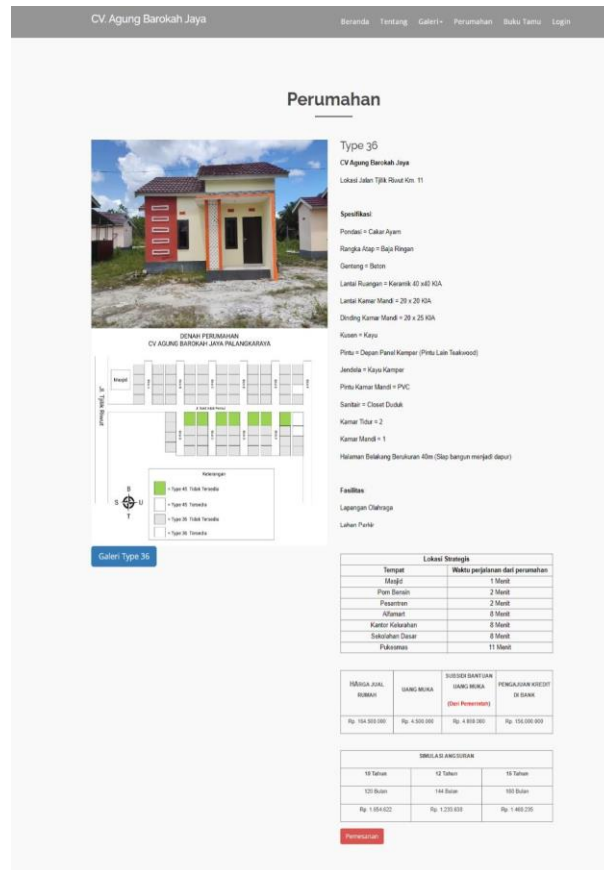
Gambar 11. Halaman galeri

Halaman perumahan adalah halaman yang menampilkan informasi mengenai perumahan yang berada di CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya. Adapun rancangan halaman perumahan adalah sebagai berikut :



Gambar 12. Halaman perumahan

Halaman detail perumahan adalah halaman yang menampilkan informasi lebih detail mengenai perumahan yang berada di CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya. Adapun rancangan halaman perumahan adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Halaman detail perumahan

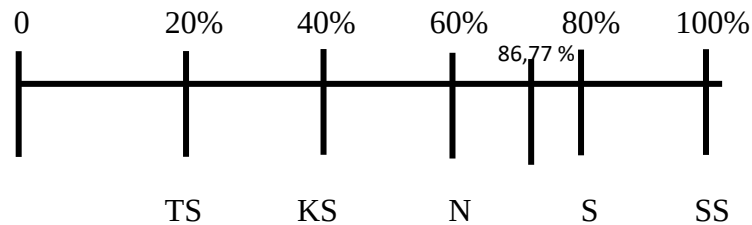
4. Perhitungan persentase kuesioner

Tabel 1 Perhitungan Persentase Jawaban

Pernyataan Ke-	Persentase Jawaban (Total Nilai:Jumlah Skor Ideal)*100%
1	$(87:100)*100\% = 87\%$
2	$(89:100)*100\% = 89\%$
3	$(87:100)*100\% = 87\%$
4	$(87:100)*100\% = 87\%$
5	$(86:100)*100\% = 86\%$
6	$(85:100)*100\% = 85\%$
7	$(87:100)*100\% = 87\%$
8	$(84:100)*100\% = 84\%$
9	$(89:100)*100\% = 89\%$
Total Akhir	86,77%

Skala Persentase Jawaban

Angka 0% - 20%	= Sangat Tidak Setuju
Angka 21% - 40%	= Tidak Setuju
Angka 41% - 60%	= Ragu-Ragu
Angka 61% - 80%	= Setuju
Angka 81% - 100%	= Sangat Setuju



Dari skala di atas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 20 orang responden dengan 9 pernyataan diperoleh hasil 89,77%. Dari kriteria yang ditetapkan, nilai 86,77% ini terletak di daerah Sangat Setuju (SS), jadi dapat disimpulkan bahwa rancangan yang penulis rancang dapat diterima oleh pihak terkait.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pemasaran Rumah di CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Website yang dirancang terlebih dahulu menggunakan aplikasi *Draw.io* lalu diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan aplikasi *Sublime Text*.
2. Hasil dari analisis yang telah dilakukan penulis, sistem lama memiliki beberapa kekurangan seperti masih menggunakan cara pemasangan reklame dan pembagian brosur dalam melakukan pemasaran rumah, maka dari itu dibuatlah sistem informasi berbasis website yang baru untuk meminimalisir kekurangan dari sistem yang lama.
3. Berdasarkan dari perhitungan kuesioner menggunakan metode skala *likert*, dengan 9 poin pernyataan yang kemudian dinilai oleh 20 orang responden dapat disimpulkan bahwa rancangan yang penulis rancang dapat diterima karena memperoleh nilai 86,77%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 Pemograman WEB untuk pemula*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Anggraeni, E. Y. & Irviani, R., 2017. Pengantar Sistem Informasi. 1 penyunt. Yogyakarta: Andi.
- Bima, S. S., & Maulany, R. (2018). *Sistem Bank Data Wajib Pajak KPP Pratama Pekan baru Senapelan*. *Jurnal TeIka Volume 8 Nomor 1*, 11-19.
- Erfan, M. (2018). *BHC Book Series : Pemograman Web (PDO+ MySQL)*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Firmansyah, Y., & Pitriani. (2017). *Penerapan metode sdlc waterfall dalam pembuatan aplikasi pelayanan anggota pada cu duta usaha bersama pontianak*. *Jurnal bianglala informatika*, 53-61.
- Fridayanthie, eka W., & Charter, J. (2016). *Jurnal techno nusa mandiri vol. Xiii, no. 2 september 2016* 3issn 1978-2136, *rancang bangun sistem informasi simpan pinjam karyawan menggunakan metode object oriented programming (studi kasus: pt. Arta buana sakti tangerang)*. *Techno nusa mandiri*, xiii(2), 2. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/view/314/25>
- Fridayanthie, E. W. (2015) *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Hiking Berbasis Desktop Pada Toko Cimone Outdoor Tangerang*. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Hiking Berbasis Desktop Pada Toko Cimone Outdoor Tangerang*, 3(2), 143–151.
- Josi, A. (2017). *Penerapan metode prototiping dalam pembangunan website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang)*. *Jti*, vol 9 no.1, 50-57.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). *Penerapan metode waterfall dalam perancangan sistem informasi penggajian pada smk bina karya karawang*. *Jurnal interkom vol. 14 no. 4*, 13-23.
- Lestari, M. A., Tabrani, M., & Ayumida, S. (2018). *Sistem informasi pengolahan data administrasi kependudukan pada kantor desa pucung karawang*. *Jurnal interkom vol. 13 no. 3*, 14-21.
- M.Shalahuddin, R. A. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Stuktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- M.Slahuuddin, S. R. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nugroho, A. S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: TRANS TEKNO.
- Rompas, R. A., Pangemanan, S., & Kalalo, M. (2018). *Evaluasi efektivitas pengendalian intern sistem informasi akuntansi penggajian rsup. Prof. Dr. R. D. Kandou manado*. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern* 13(2), 220-232.
- Sudaryono. 2016. *Manajemen Pemasaran Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: ANDI
- Sutabri, T. (2019). *Sistem Informasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.