

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN PERUMAHAN PADA PT. GRIYA PRABU INDAH PRIMA DENGAN MENGADOPSI METODE SIMPLE INTERACTION

Yuntari Purbasari¹, Pelli Ariska²

Sistem Informasi/Stmik Prabumulih

Jl. Patra No 50 Kelurahan Sukaraja Kec. Prabumulih Selatan

telp/fax. 07133322417

E-mail: yuntaripurbasari@yahoo.com¹, Pellyariska97@gmail.com²

Abstrak

PT. Griya Prabu Indah Prima merupakan pengembang perumahan yang bergerak dibidang properti yaitu penjualan rumah subsidi. Sistem penjualannya dilakukan secara kredit melalui Bank atau kredit pada developer. Pembayaran kredit developer langsung pada kantor pemasaran. Data penjualan dan pembayaran rumah diolah oleh bagian administrasi yang masih menggunakan Microsoft Office Excel dan buku administrasi. Sehingga perlu dibangun sebuah rancangan sistem pemasaran perumahan untuk mempermudah calon konsumen mengetahui informasi tentang perumahan yang lebih akurat yang berbasis pemograman PHP dan basis data MySQL dengan alat bantu perancangan menggunakan UML (Unified Modelling Language). Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode simple interaction Dengan adanya sistem pemasaran perumahan berbasis pemograman aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dan mendukung kegiatan pemasaran perusahaan.

Kata Kunci : Perumahan, PHP, MySQL, UML, Metode simple interaction.

Abstract

PT. Griya Prabu Indah Primais a housing developer engaged in the sale of subsidized houses. The sales system is done on credit through the Bank or credit to the developer. Direct developer loan payments at the marketing office. Data sales and home payments are processed by marketing who still use Microsoft Office Excel and administrative books. It is necessary to build the design of residential marketing system for data processing based on PHP programming and MySQL database with design tool using UML (Unified Modeling Language). System development method used is simple interaction method. With a residential administration system based on this application program can provide ease and support corporate marketing activities

Keywords: Housing, PHP, MySQL, UML, simple interaction Method

1. Latar Belakang

Pemasaran merupakan kegiatan pokok yang harus dilakukan perusahaan dalam upayanya untuk meningkatkan volume penjualan dan untuk memperoleh laba yang sebesar-besarnya, demi menjaga kelangsungan hidup perusahaan serta menumbuh kembangkan perusahaan (Kusuma T Wahyu, 2015).

Perumahan merupakan kebutuhan dasar manusia yang perlu dibina serta dikembangkan demi kelangsungan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat dan pemukiman tidak dapat dilihat sebagai sarana kebutuhan semata-mata, tetapi lebih dari itu merupakan proses bermukim manusia dalam menciptakan ruang kehidupan untuk memasyarakatkan diri dan menampakkan jati dirinya (A. Rafin, 2013).

PT. Griya Prabu Indah Prima merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan properti perumahan subsidi, bekerjasama dengan

Bank BRI dan Bank BTN Syariah. Kawasan perumahan yang sudah dibangun yaitu Perumahan Griya Prabu Indah Prima I di Karang Jaya I dan Perumahan Griya Prabu Indah Prima

II di Karang Jaya II kemudian perumahan yang sedang dalam tahap pembukaan lahan yaitu di Kawasan Tugu Nanas. PT. Griya Prabu Indah Prima sudah menggunakan sistem komputer pada proses pendataan para calon *customer* akan tetapi untuk bagian pemasaran belum adanya sistem *up todate*.

Pemasaran yang belum *uptodate* mengakibatkan beberapa kendala, yakni pegawai hanya memasarkan produk mereka dengan menggunakan brosur dan *banner* agar dapat menarik minat *customer* namun memerlukan biaya yang lumayan besar. Kemudian pegawai akan mencatat data *customer* pada lembar kerja harian terlebih dahulu setelah itu data di inputkan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* setelah berada di kantor atau setelah

bertemu dengan *administrator* perusahaan, dengan mengacu pada permasalahan yang terjadi pada proses pemasaran perumahan PT. Griya Prabu Indah Prima maka perlu dirancang sebuah sistem pemasaran.

Dengan adanya sistem ini maka akan mempermudah dan memperhemat waktu dan tenaga para pegawai menawarkan produk mereka karena sistem ini akan menampilkan letak dan model serta daftar harga dari perumahan yang mereka tawarkan. Sistem ini juga dapat menginputkan data para *customer* yang telah memesan, sehingga pegawai tidak perlu mencatat secara manual. Oleh karena itu diperlukan pemanfaatan teknologi dalam bidang pemasaran. Sistem pemasaran ini nantinya akan dirancang menggunakan metode *simple interaction* sebagai desain model kemudian menggunakan pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk merancang Sistem Informasi Pemasaran Perumahan pada PT. Griya Prabu Indah Prima dengan Mengadopsi Metode *Simple Interaction*.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Menurut (Witanto Regi dkk, 2016)

2.2 Pengertian Informasi

Suatu informasi dapat didefinisikan sebagai data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan, saat ini atau mendatang (Atikah, 2016)

2.3 Pengertian Pemasaran

Menurut Rusmadi (2016), Pemasaran merupakan suatu kegiatan manajerial antar individu dan kelompok untuk mendapatkan kebutuhannya dengan membuat dan menawarkan sesuatu yang mempunyai nilai satu sama lain.

2.4 Pengertian Perumahan

Perumahan dapat diartikan sebagai suatu cerminan dari diri pribadi manusia, baik secara perorangan maupun dalam suatu kesatuan dan kebersamaan dengan lingkungan alamnya dan dapat juga mencerminkan taraf hidup, kesejahteraan, kepribadian, dan peradaban manusia penghuninya, masyarakat ataupun suatu bangsa. (Ujianto Bayu T, 2018)

2.5 Pengertian website

Website adalah situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak,

animasi, suara, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Batubara Febrin Aulia, 2012)

2.6 Pengertian Framework Bootstrap

Framework Bootstrap merupakan *front-end framework* yang mengedepankan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone, smartphone* dll.) untuk mempercepat dan mempermudah pengembangan website (Ramadiani dkk, 2016)

2.7 Pengertian PHP

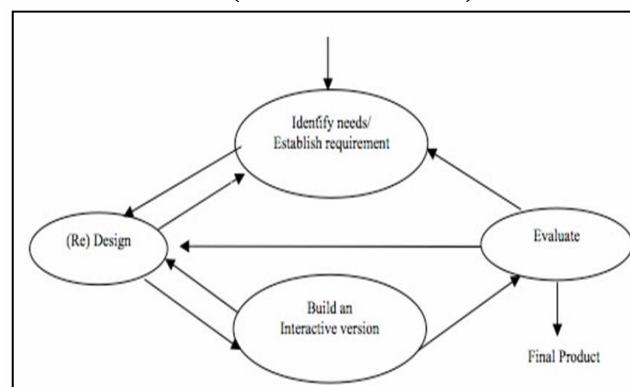
PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu dibuat oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru (Anhar, 2010:3)

2.8 Metode MySQL

MySQL singkatan dari *My Structure Query* atau biasa di baca mai-se-kuel adalah sebuah program pembuat basis data yang bersifat *open-source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya, *MySQL* sebenarnya produk yang berjalan pada *platform linux* (Isa Griha Tofik, 2017)

2.9 Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem penulis menggunakan metode pengembangan yaitu Metode *simple interaction design model* adalah proses perancangan produk yang interaktif untuk menjangkau komunikasi dan interaksi manusia dalam kehidupan dan pekerjaan mereka sehari-hari (Preece dkk, 2011:6)



Gambar 1 Metode *Simple Interaction*

3. Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *meta* (sepanjang), *hodos* (jalan). metode penelitian adalah cara berfikir, berbuat yang dipersiapkan dengan baik-baik untuk mengadakan penelitian, dan untuk mencapai suatu tujuan penelitian (Hamdi Asep Saepul& E. Bahrudin, 2015:2-3).

3.1. Sumber Data

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2017 : 225), “menjelaskan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul.” Dengan kata lain sumber data primer diperoleh langsung dari perusahaan atau objek penelitian. Dalam mengumpulkan data primer menurut Moh Nazri (2011 : 92) dapat menggunakan teknik dan alat seperti observasi langsung, menggunakan informan, menggunakan *questionair*, *schedule* atau *interview* (wawancara) dan sebagainya.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2017:225), “menjelaskan data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen perusahaan.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi

Melalui metode ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di perusahaan, dengan dilakukannya observasi, maka akan diketahui bagaimana proses pengambilan keputusan calon peneriman beasiswa di STITQI kabupaten Indralaya.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan keterangan lisan. Penulis melakukan wawancara langsung terhadap pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder, yaitu data yang merupakan faktor penunjang yang bersifat teoritis kepustakaan.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Tampilan Halaman beranda

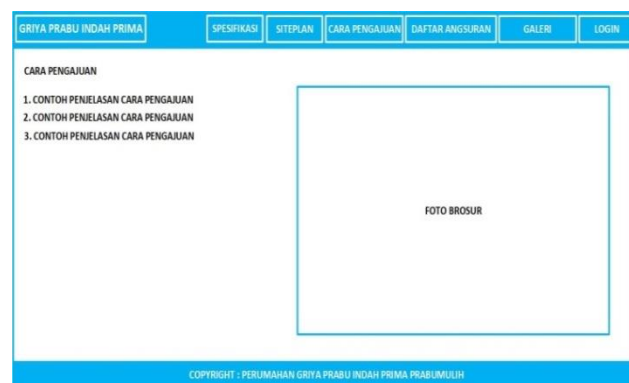
Berikut adalah tampilan halaman beranda dimana halaman utama sudah terdapat menu-menu yang akan dikelola oleh admin



Gambar 2 Tampilan Halaman beranda

4.2 Tampilan Halaman pengajuan

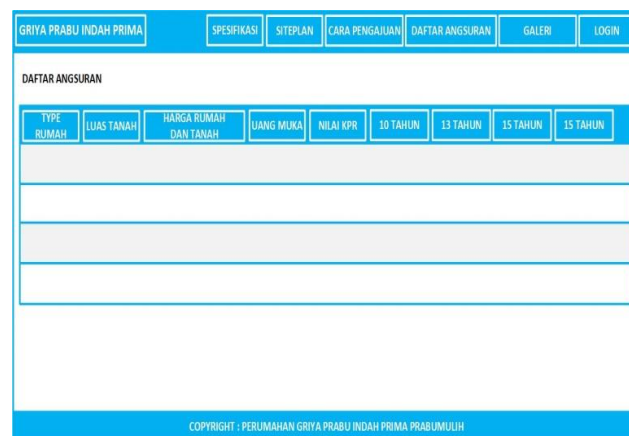
Berikut adalah tampilan halaman pengajuan rumah yang merupakan halaman utama dari sistem, dihalaman beranda terdapat menu-menu yang akan dikelola oleh admin.



Gambar 3 Tampilan Halaman pengajuan

4.3 Tampilan Halaman daftar angsuran

Berikut adalah tampilan halaman daftar angsuran rumah yang berisi informasi tentang daftar angsuran rumah yang tersedia.



Gambar 4 Halaman Daftar angsuran rumah

4.4 Tampilan Halaman galeri

Berikut adalah tampilan halaman galeri menampilkan foto-foto perumahan



Gambar 5 Tampilan Halaman galeri

4.5 Tampilan Halaman Siteplan

Berikut adalah tampilan halaman siteplan menampilkan letak perumahan yang sudah ada penghuni & yang belum di tempati



Gambar 6 Tampilan Halaman Data Penjualan

4.6 Tampilan Halaman spesifikasi perumahan

Berikut adalah tampilan halaman spesifikasi perumahan menampilkan tentang informasi mengenai bahan & type rumah lebih jelas lagi



Gambar 7 Halaman spesifikasi perumahan

References

- [1]. A. Rafin. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Perumahan Berbasis Web Pada PT. Cipta Jaya Inhil*. Jurnal SISTEMASI. Vol.2, No.4 ISSN : 2302-8149.
- [2]. Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Media Kita Jakarta Selatan
- [31]. Batubara, Febrin Aulia. 2012. *Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang*. REINTEK. Vol.7 No.1. ISSN 1907-5030.
- [32]. Kusuma, T Wahyu. 2015. *Penerapan Strategi Pemasaran Yang Tepat Bagi Perusahaan Dalam Meningkatkan Volume Penjualan Pada PT. Cipta Perkasa Jakarta*. Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK). Vol. 2, No.1 ISSN : 2407-2680.
- [33]. Preece, J., Rogers, Y. dan Sharp, H. 2011. *Interaction Design : Beyond Human- Computer Interaction, 3rd Edition*. New York : John Wiley & Sons.
- [34]. (6) Ramadiani, dkk. 2016. *Tracer Study Menggunakan Framework Bootstrap*. Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Vol.1 No.1 September. ISSN 2540 – 7902.
- [35]. Rusmadi. 2016. *Analisis Pemasaran Bisnis Modern*. Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol.1 No.4 Desember. ISSN : 2541-0849 E-ISSN : 2548-1398.
- [36]. Ujianto, Bayu T. 2018. *Optimasi Penjualan Rumah Dan Pemanfaatan lahan Pada Perumahan Permata Jingga (Studi Kasus : The West Area)*. Jurnal Arsitektur. Vol.II No. 01 Januari-Juni. ISSN 2597-7636