

Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Dan Pembayaran Konsumen Pada Pt.Duta Dharmasraya Pratama Berbasis Web

Mahfuddin Hanif Rizki [✉], Firdaus ²

¹Manjemen Informatika

²Manjemen Informatika

mahfdin@gmail.com

Abstract

In the current era of globalization, the development of science and technology continues to advance rapidly. This encourages various changes that are very fast in terms of life and it is undeniable that these changes are felt in everyday life. One of the results of utilizing technological advances is the use of computers, and one of the main supporting factors is because computer users are more effective in the current era of globalization and because of that in this day and age it feels very minimal if a company cannot rely on existing technology. In this current era, therefore, every company must be able to develop and even use technology optimal, PT. Duta Dharmasraya Pratama PT has been established since 2018 and is engaged in the property sector, namely as a housing developer (Developer). This company is currently marketing housing in the Dharmasraya district, which is located in the province of West Sumatra.

Keywords: Business, customer, infromasion,system

Abstrak

Dalam era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus maju dengan pesat. Hal ini mendorong berbagai perubahan yang sangat cepat dalam segi kehidupan dan tidak dipungkiri lagi perubahan-perubahan tersebut terasa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil pemanfaatan kemajuan teknologi adalah penggunaan komputer, dan salah satunya faktor pendukung yang utama adalah karena pengguna komputer lebih efektif dalam era globalisasi sekarang dan karena itu juga di zaman sekarang ini rasanya sangat minim bila sebuah perusahaan tidak bisa mengandalkan teknologi yang ada pada era sekarang ini maka nya dari itu setiap perusahaan harus dapat mengembangkan dan bahkan memakai teknologi secara optimal, PT.Duta Dharmasraya Pratama PT ini sudah berdiri sejak tahun 2018 dan bidang bergerak di bidang property yaitu sebagai pengembang perumahan (Developer). Perusahaan ini sedang memasarkan perumahan yang kabupaten Dharmasraya yang terletak di provinsi Sumatra Barat.

Kata kunci: Business, pelanggan, informasi, system

JCSITech is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Salah satu hasil pemanfaatan kemajuan teknologi adalah penggunaan komputer, dan salah satunya faktor pendukung yang utama adalah karena pengguna komputer lebih efektif dalam era globalisasi sekarang dan karena itu juga di zaman sekarang ini rasanya sangat minim bila sebuah perusahaan tidak bisa mengandalkan teknologi yang ada pada era sekarang ini maka nya dari itu setiap perusahaan harus dapat mengembangkan dan bahkan memakai teknologi secara optimal mungkin.

pada PT.Duta Dharmasraya Pratama PT ini sudah berdiri sejak tahun 2018 dan bidang bergerak di bidang property yaitu sebagai pengembang perumahan (Developer). Perusahaan ini sedang memasarkan perumahan yang kabupaten Dharmasraya yang terletak di provinsi sumatra barat Untuk memasarkan produknya dari PT Duta Dharmasraya Pratama dengan melakukan promosi menarik dan pembayaran yang sangat mudah dilakukan untuk para konsumen yang ingin mencari hunian yang nyaman dan tenang dan

Terkadang PT.Duta Dharmasraya Pratama sendiri pun melakukan pemasaran dengan mengikuti pameran di basko grand mall bahkan ke mall SKA Pekan baru tetapi cara seperti ini sangat kurang efektif bahkan bisa sebut masih kuno di saat zaman egatr globalisasi sekarang dan sangat kurang menjangkau konsumen yang ingin membeli perumahan tetapi berada diluar kota dan juga akan memakan biaya yang lebih besar jika tetap menggunakan metode konvensional dengan menugaskan marketing melakukan pameran keluar kota (Herdiansah et al., 2020) maka dari untuk menjangkau seluruh konsumen yang ada maka perlu di bangun sebuah website agar semua orang dapat melihat informasi. Sedangkan untuk metoda pembayarannya masih sangat minim dan hanya bisa lakukan secara manual maka dari itu dokumentasi pembayaran hanya berupa penulisan di buku besar, sehingga segala sesuatu yangangkut tentang data tersebut mempunyai kegunaan atau nilai tertentu yang diperlukan tidak ditemukan dengan mudah maka dari itu perlu di lakukan cara pembayarannya di rubah secara maksimal dengan menggunakan teknologi yang

ada agar lebih efektif pemasaran oleh PT.Duta Dharmasraya Pratama.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi pemasaran dan pembayaran berbasis web ini dapat membantu proses pemasaran perumahan pada PT.Duta Dharmasrya Pratama, dengan adanya sistem informasi pemasaran dan pembayaran tersebut pada PT.Duta Dharmasrya Pratama dapat membantu bagian administrasi, adanya sistem informasi pemasaran dan pembayaran dapat membantu konsumen untuk melakukan pembayaran pada PT Duta Dharmasraya Pratama, tujuan dari penelitian ini untuk membantu dan mempermudah proses pemasaran dan pembayaran pada PT. DUTA Dharmasraya Pratama.

Dengan ada nya Sistem informasi pemasaran dan pembayaran diharapkan dapat mempermudah proses pemasaran secara efektif dan efisien. Sehingga perusahaan tersebut dapat melakukan pemasaran secara baik dan tepat sasaran , onsumen perusahaan menjadi lebih nyaman dalam hal memilih rumah yang mereka inginkan.

Metodologi Penelitian

Kualitas suatu penelitian sangat ditentukan oleh pemakaian disain penelitian yang tepat dan terarah. Seperti halnya dengan alat pengambil data, rancangan penelitian juga didiktekan oleh variabel-variabel penelitian yang telah diidentifikasi serta oleh hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Dalam penentuan rancangan penelitian yang mana yang akan digunakan, perlu diingat bahwa seluruh komponen penelitian itu harus terjalin secara serasi dan tertip (Syahza & Riau, 2021).

Pengertian Sistem

Sistem merupakan unsur yang berkaitan secara teratur yang membentuk sebuah relasi. Sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *sustema* dan bahasa Latin yaitu *systema* yang berarti sekumpulan elemen atau unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan (Renaldy & Rustam, 2020).

Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan (Yusran, 2020).

Pemasaran

Stanton mengungkapkan bahwa pemasaran merupakan kaitan antara sistem dengan kegiatan usaha dalam proses perencanaan, penentuan harga, promosi, dan pendistribusian produk untuk memenuhi keperluan pembeli. Selain itu Philip Kotler (1999) mengemukakan bahwa pemasaran adalah proses sosial dan manajerial yang oleh satu orang atau sekelompok

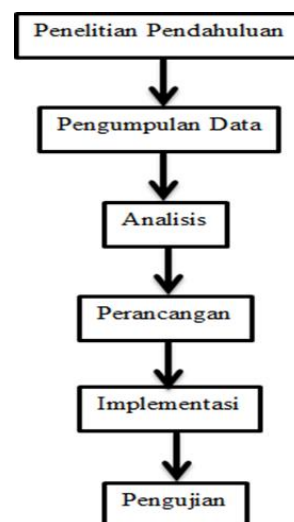
orang guna memenuhi kebutuhan mereka melalui penciptaan, penawaran, dan penukaran produk-produk yang mempunyai nilai. Kesimpulannya yaitu pemasaran merupakan keseluruhan sistem dan proses dalam pemenuhan keperluan dan keinginan yang memiliki kaitan terhadap aktivitas usaha (Pemasaran, n.d.2021)

Pembayaran

Pembayaran secara umum dapat diartikan sebagai pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima. Pembayaran digital adalah pembayaran yang berbasis teknologi. Di dalam pembayaran digital uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya diinisialisasi melalui alat pembayaran elektronik. Pembayaran secara tradisional dilakukan melalui uang tunai, cek, atau kartu kredit sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran, dan uang elektronik. Komponen-komponen utama dari sistem pembayaran digital antara lain: aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut.

Kerangka Penelitian

Penelitian adalah upaya manusia untuk menemukan pengetahuan baru, menciptakan pengetahuan baru, menciptakan pengetahuan atau produk baru, dan memecahkan atau mencari solusi dari suatu permasalahan ilmiah atau sehari-hari. Dalam melakukan penelitian agar mendapat hasil seperti yang diharapkan, maka diperlukan kerangka kerja penelitian, dimana kerangka penelitian yang dilakukan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Perancangan

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, pada tahap desain akan digambarkan berupa tampilan proses yang dapat dilakukan oleh sistem yang dikembangkan. Tampilan yang direncanakan mengikuti hasil dari analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran bagaimana tampilan dari sistem dan bagaimana kerja dari sistem tersebut. Perancangan yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain, Perancangan UML: Tahapan perancangan pada UML dimulai dengan membuat Use Case Diagram, dan Activity Diagram. Perancangan Interface Perancangan Interface atau tampilan antarmuka dilakukan untuk menggambarkan desain tampilan untuk setiap halaman dari sistem informasi dan memberikan panduan pemakai sistem informasi. Pengkodean coding merupakan tahapan secara nyata yang dilakukan dalam mengerjakan suatu sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan mempergunakan bahasa pemrograman. Bahasa Sublime text 3 dan pengolahan basis data menggunakan DBMS versi open.

Implementasi Sistem

Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui spesifikasi komputer untuk menjalankan program dan software apa saja yang dibutuhkan. Merupakan tahap penelitian yang dilakukan untuk mempraktekkan langsung hasil dari analisa yang bertujuan untuk menguji kebenaran.

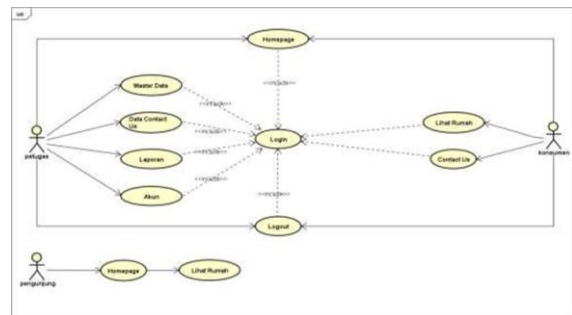
2. Hasil dan Pembahasan

Sebelumnya merancang sebuah system perlu adanya gambaran mengenai system yang sedang berjalan pada suatu instansi, hal ini dilakukan agar system baru yang akan dibangun dapat di aplikasikan dengan maksimal dengan melihat kekurangan-kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada sistem lama.

Pada PT. Duta Dharmasraya Pratama ini masih menggunakan system secara manual dan belum didukung dengan adanya sistem sebagai landing page galeri perumahan bagi pengunjung yang ingin memiliki rumah idaman. Maka pada sistem yang sedang berjalan bisa dibilang belum efektif.

Use Case diagram

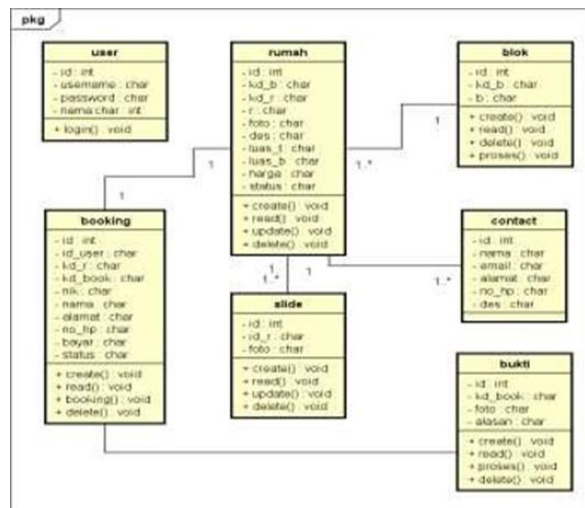
Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara actor dan use case pada aplikasi yang akan dibangun. Use Case merupakan pemodelan kelakuan atau behavior sistem yang akan dibuat. Bagian ini juga dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram ini digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem. Serta siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antar aktor (user dan sistem lainnya) dengan sistem. Serta menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.



Gambar 2. Use Case Diagram

Class Diagram

adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Adapun Class Diagram Perancangan Sistem Informasi Perumahan ini dapat digambarkan seperti gambar berikut ini .



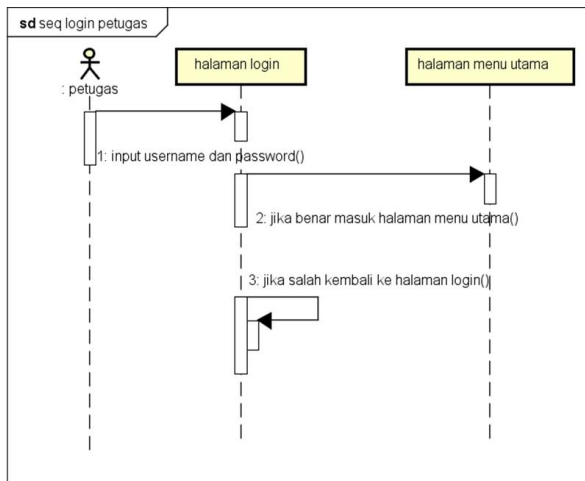
Gambar 3. Class Diagram

Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah diagram yang menggambarkan interaksi yang terjadi antara sejumlah object dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini memiliki kegunaan yaitu untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi system.

1.Sequence Diagram Login Petugas

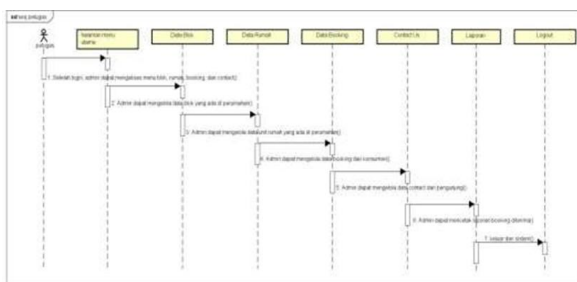
Berikut sequence diagram ketika Petugas melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4 Sequence Diagram Login Petugas

Sequence Diagram Petugas

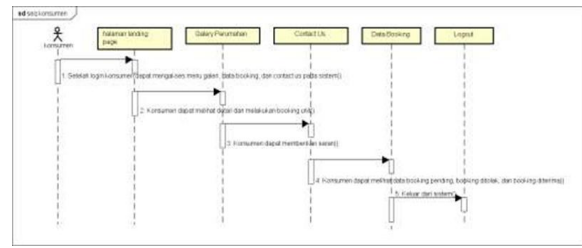
Berikut sequence diagram ketika Petugas berada didalam sistem setelah melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Sequence Diagram Petugas

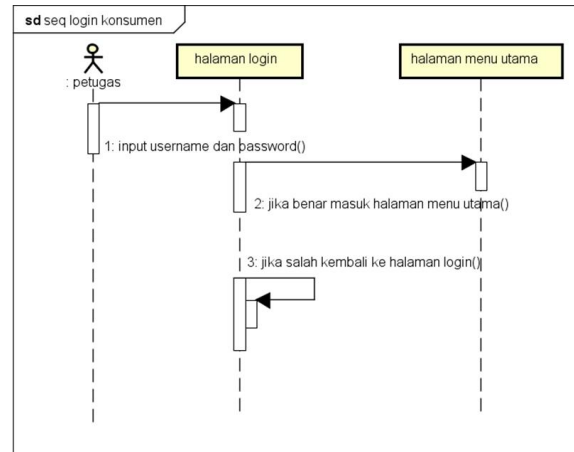
Sequence Diagram Konsumen

Berikut sequence diagram ketika konsumen masuk pada landing page sistem. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 6 Sequence Diagram Konsumen

Sequence Diagram Login Konsumen



Gambar 7 Sequence Diagram Login Konsumen

Desain Tampilan Halaman Login

Form login digunakan oleh pengguna sistem untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam sistem. Adapun desain tampilan login dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Login To SIPPP

Username (Varchar50)

Password (Text)

Tombol Login

OR

Tombol Kembali

Gambar 8 Desain Tampilan Halaman Login

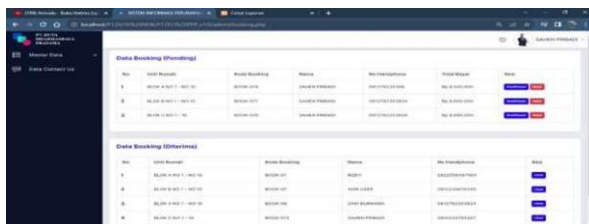
Tampilan Halaman Utama Website



Gambar 9 Tampilan Halaman Utama Website

Data boking konsumen

Data boking konsumen merupakan sebuah halaman untuk konsumen yang ingin melakukan pembayaran pada perusahaan.



Gambar 10 Data boking Konsumen

Kesimpulan

Dengan adanya Sistem Informasi Pemasaran Perumahan dan pembayaran kosumen pada PT.Duta Dharmasraya Pratama berbasis web ini diharapkan dapat membantu kelancaran kegiatan serta dapat memperluas jangkauan informasi pemasaran perumahan dengan lebih mudah dan efisien. Sistem Informasi pemasaran yang telah dirancang ini dapat memberikan informasi mengenai data data perumahan yang lebih mudah di mengerti oleh para pengunjung dan konsumen PT.Duta Dharmasraya Pratama ,selain itu dengan ada nya Sistem yang sudah dirancang ini setiap para pengunjung halaman web PT.Duta Dharmasraya Pratama dapat melihat terlebih dahulu bentuk rumah yang diinginkan. Dengan ada nya Sistem Informasi Pemasaran Perumahan dan pembayaran kosumen pada PT.Duta Dharmasraya Pratama berbasis web ini bagi admin dapat lebih mudah dalam mengelola website PT.Duta Dharmasraya Pratama agar lebih maju kedepan nya,

Daftar Rujukan

[1] 1. Herdiansah, A., Handayani, T., & Yunita, E. (2020). Rancang Bangun Sistem Pemasaran Properti Berbasis Web

Studi Kasus PT. Akila Trijaya. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(1), 8–17

[2] Muhardi. (2021). Aplikasi Pembayaran Rekening Air Pada Uptd Spam. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(1), 32–37

[3] Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159Na'am, J. (2017). Edge Detection on Objects of Medical Image with Enhancement multiple Morphological Gradient (EmMG) Method. *4th Proc. EECSI*. 23-24 Sep. 2017. Yogyakarta: Indonesia. <http://dx.doi.org/10.1109/EECSI.2017.8239085>

[4] <http://www.ejournal.pelitaIndonesia.ac.id/JMAPteKsi/index.php/JOM/article/view/526> Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSDI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSDI>

[5] Burch dan Grudnitski dalam (Fauzi, 2019:19-21). (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699

[6] Emalia, L., & Yanuar, Y. (2023). Perancangan Sistem Informasi Registrasi KK Dan KTP Berbasis Web Di Kecamatan Kiaracandong Bandung. 8, 9–17.

[7] Iqbal, T., & Alfina. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor pada PT. XYZ. *Journal Innovations Computer Science*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.56347/jics.v1i1.26>

[8] Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>

[9] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql. 12(June), 0–9.

[10] Pemasaran, M. (Rusnawanto.). 2022.

[11] Prabowo, M., & Budyastomo, A. W. (Prabowo).2021.

[12] Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal Teknolf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>

[13] Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan

[14]

[15] Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarhome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 129–134. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.55>

[16] Renaldy, & Rustam, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Pada Gudang Di Pt. Spin Warriors. *Journal Homepage*, 4(1), 27–32. <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>

[17] Rusdiana, H. A., Moch, M. M., Irfan, S. T., Kom, M., & Ramdhadi, H. M. A. (2021). Sistem Informasi Manajemen Sistem Informasi Manajemen Pustaka Setia: Vol. I (Issue March). www.pustakasetia.com

[18] Rusito. (2021). Teknologi Internet, Dasar Internet, Internet of Things (IOT) dan Bahasa HTML. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

- [19] Solichin, A., & Kom, S. (n.d.). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. 1–122.
- [20] Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- [21] Yusran, Y. (2020). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web. *Edik Informatika*, 6(2), 7–14. <https://doi.org/10.22202/ei.2020.v6i2.3980>
- [22] Syahza, A., & Riau, U. (2021). *Buku Metodologi Penelitian , Edisi Revisi Tahun 2021*