

APLIKASI PEMASARAN PERUMAHAN PADA CV. MUJUR MAJALENGKA UTAMA BERBASIS WEB

Fauziah¹, Didi Karmadi²

^{1,2}Universitas Kuningan

Jl. Cut Nyak Dhien no.36A Kuningan

fauziah@uniku.ac.id¹, didi.karmadi@gmail.com²

ABSTRACT

As the times progressed, world population growth is grew rapidly. This leads to increased demand for residence or house. Because of that, emerged one of the new promising business forms, namely is the residential business. Residential is a group of houses that function as a residence environment. The houses built have a type that indicates the area of the house with specifications. As with any other type of business, the residential business is not spared from marketing process. This of course aims to attract consumers to buy a house from the residential and so that the management company is able to gain profit faster. Typically with other business, residential marketing is done at crowded places by opening or renting a booth in the place while handing out flyers. In each booth, marketing employees provide residential information to visitors or potential buyers. But now, due to the rapid development of information technology and supported by internet technology that is currently very advanced, business peoples have started to use this technology as a media of business transactions. The Internet provides many advantages, including providing time efficiency and enabling the area of product marketing to be broader than traditional marketing. This of course can also be applied in residential business, where, to obtain time efficiency in accessing information of residential marketed and expansion of marketing area, the internet can be utilized for new business media, that is by building a web based marketing application. The residential marketing application web-based is using PHP as a programming language and MySQL as Database and Waterfall as software development techniques.

Keywords: Residential Marketing, PHP, MySQL, Waterfall, CV. Mujur Majalengka.

1. PENDAHULUAN

Rumah adalah struktur fisik atau bangunan terdiri dari ruangan, halaman dan area sekitarnya yang dipakai sebagai sarana pembinaan keluarga. Sedangkan perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana lingkungan (menurut UU RI No.41 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman).

Seiring berkembangnya zaman, pertumbuhan jumlah penduduk di dunia semakin berkembang pesat. Hal ini menyebabkan meningkatnya permintaan kebutuhan akan tempat tinggal atau rumah. Oleh karena itu, munculah salah satu bentuk bisnis yang menjanjikan yaitu bisnis perumahan. Perumahan merupakan kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal. Rumah yang dibangun memiliki tipe yang mengindikasikan luas rumah tersebut dengan spesifikasi tertentu.

Biasanya, pemasaran perumahan dilakukan pada tempat-tempat keramaian dengan membuka ataupun menyewa stan ditempat tersebut sambil membagikan brosur. Pada masing-masing stan, pegawai pemasaran memberikan informasi mengenai rumah kepada pengunjung ataupun calon pembeli. Namun hal ini

dinilai kurang efektif, karena lingkup pemasaran hanya mencakup pada lokasi tertentu saja. Belum lagi, pemasaran tidak dilakukan setiap saat, dimana pemasaran dilakukan dengan menyesuaikan jadwal kerja pegawai ataupun waktu ketika stan dibuka.

Namun dengan adanya internet, pemberian informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu, hampir semua orang terbiasa menggunakan internet. Internet sendiri bisa diakses dimana saja dan kapan saja selama infrastruktur pendukung internet dapat berkerja dengan baik. Internet sendiri banyak digunakan orang sebagai media transaksi bisnis. Internet memberikan banyak keuntungan diantaranya memberikan efisiensi waktu dan memungkinkan wilayah pemasaran produk menjadi lebih luas dibandingkan pemasaran secara tradisional. Agar sebuah situs mudah dikenal dan dapat menarik minat pengguna internet, perlu dilakukan inovasi-inovasi seputar teknologi informasi, yaitu dengan membuat konsep dan desain yang menarik.

2. DASAR TEORI

Aplikasi

Aplikasi Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penerapan dari rancang sistem

untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna).

Pemasaran

Pemasaran adalah salah satu kegiatan dalam perekonomian yang membantu dalam menciptakan nilai ekonomi. Nilai ekonomi itu sendiri menentukan harga barang dan jasa. Faktor penting dalam menciptakan nilai tersebut adalah produksi, pemasaran dan konsumsi. Pemasaran menjadi penghubung antara kegiatan produksi dan konsumsi.

Perumahan

Menurut UU RI No.41 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman, *rumah* adalah struktur fisik atau bangunan terdiri dari ruangan, halaman dan area sekitarnya yang dipakai sebagai sarana pembinaan keluarga. Sedangkan *perumahan* adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana lingkungan.

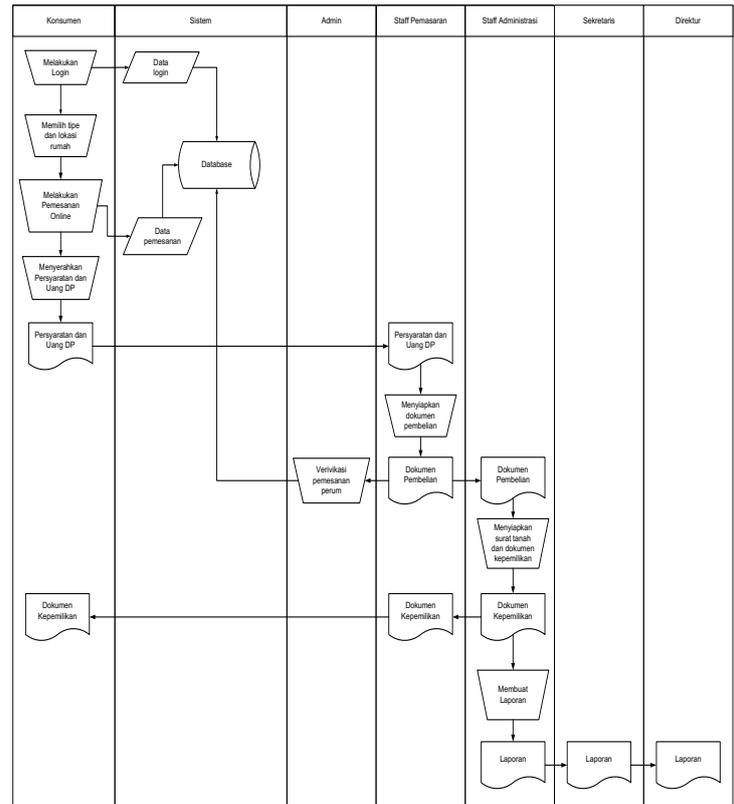
3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penyelesaian masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall (Classic Life Cycle)* dan metodologi penelitian yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara, observasi dan studi kepustakaan.

4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

a. Perancangan Sistem

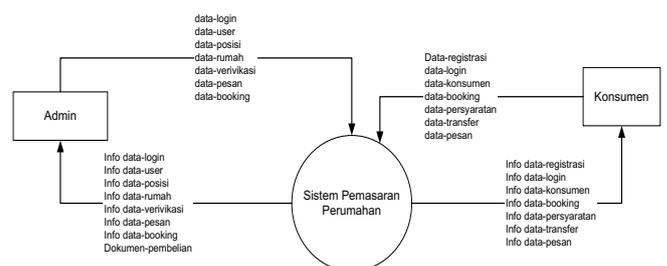
Perancangan sistem akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan terperinci serta rancang bangun yang lengkap untuk dilakukan proses pembuatan program. Gambar 1 merupakan gambaran secara umum sistem yang diusulkan.



Gambar 1. Analisis Sistem Usulan

Diagram Konteks

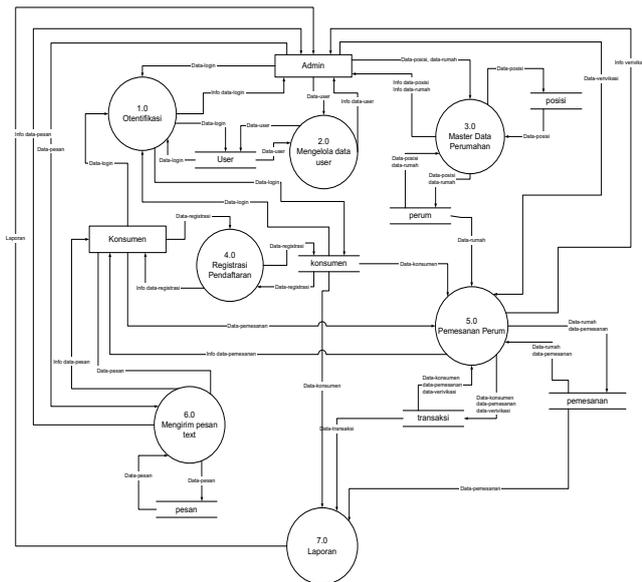
Untuk membatasi sistem yang menunjukkan adanya interaksi sistem dengan komponen luar sistem maka perlu dibuat diagram konteks yang merupakan suatu diagram yang menggambarkan sistem dalam satu lingkungan dan hubungan dengan entitas luar.



Gambar 2. Diagram Konteks

DFD Level 0

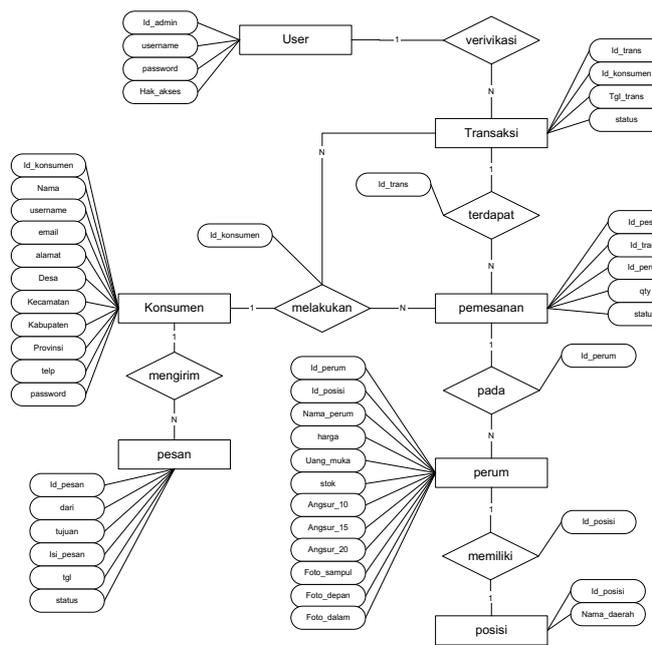
Pada DFD level 0 ini menjelaskan alir diagram secara keseluruhan pada sistem yang akan dibangun, dimana DFD level 0 menggambarkan diagram konteks secara lebih detail.



Gambar 3. DFD Level 0

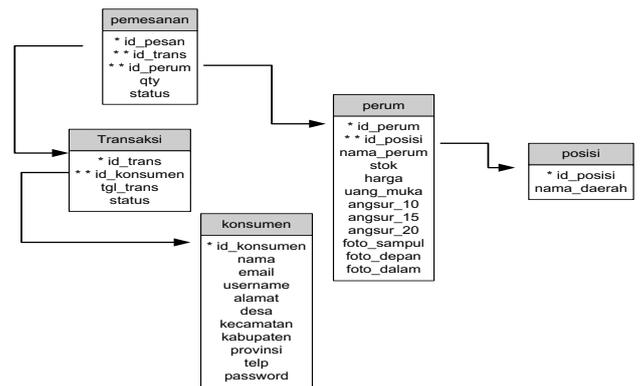
ERD

Entity relationship diagram (ERD) merupakan salah satu tools untuk analisis perancangan yang menggambarkan relasi antar entitas yang terlibat dalam sistem yang akan penulis buat serta menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.



Gambar 4. ERD

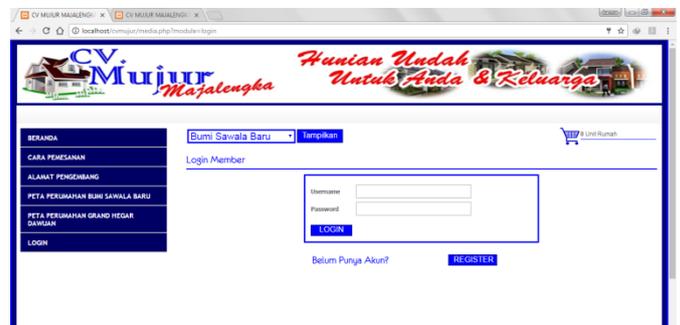
Relasi Antar Tabel



Gambar 5. Relasi Antar Tabel

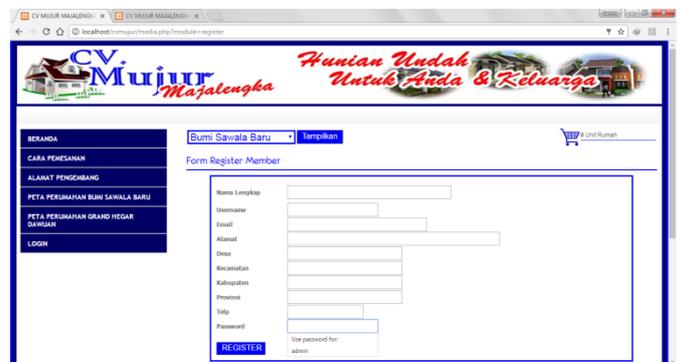
b. Implementasi

Dialog-dialog yang tampil selama eksekusi program dengan menggunakan browser Google Chrome beserta penjelasannya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini :



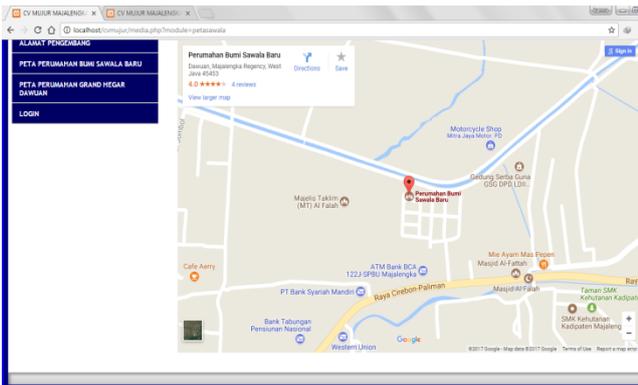
Gambar 6. Halaman Login

Tapi apabila konsumen belum mempunyai akun, maka dapat melakukan registrasi seperti pada gambar 7 berikut :

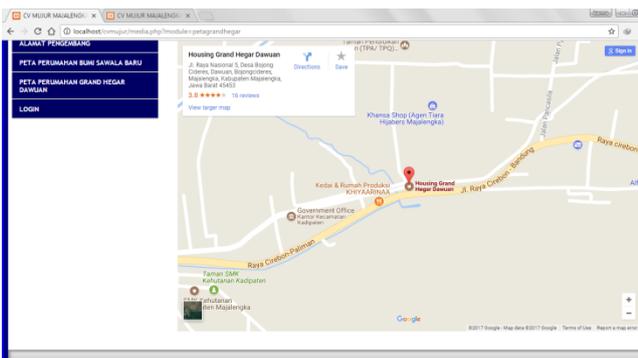


Gambar 7. Proses Registrasi

Gambar 7 ini merupakan halaman proses registrasi konsumen.

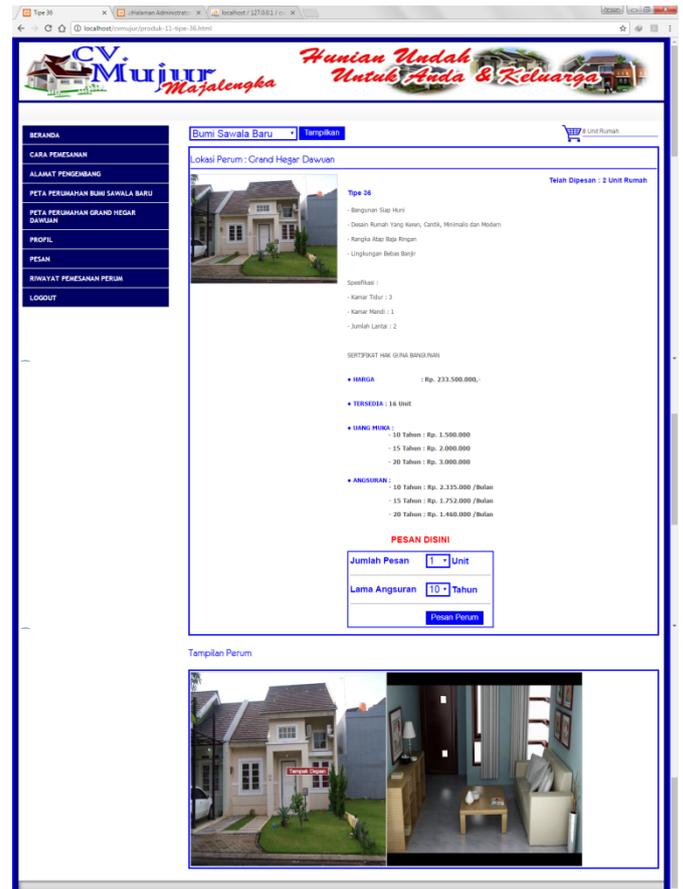


Gambar 8. Peta Perum Bumi Sawala Baru



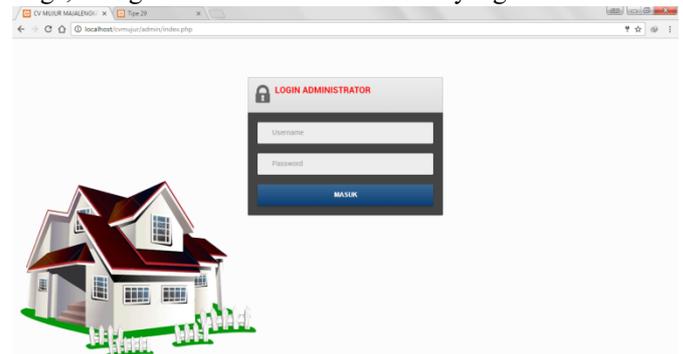
Gambar 9. Peta Perum Grand Hegar Dawuan

Gambar 8 dan 9 menampilkan posisi atau peta tiap - tiap perumahan dari CV Mujur Majalengka Utama. Dengan informasi ini dapat memudahkan konsumen dalam menentukan rute jalan yang mudah menuju perumahan yang ingin didatangi.



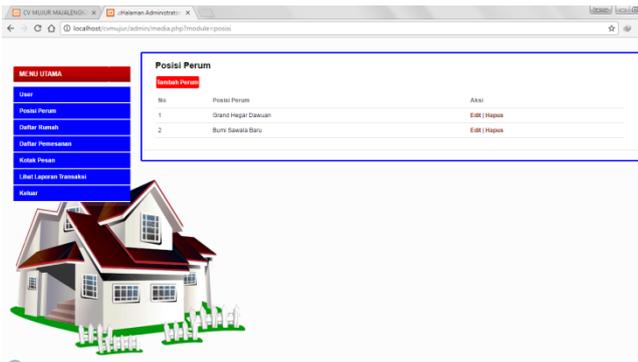
Gambar 10. Halaman Detail Perumahan

Gambar 10 ini menampilkan informasi seputar tipe, harga, uang muka serta stok rumah yang tersedia.



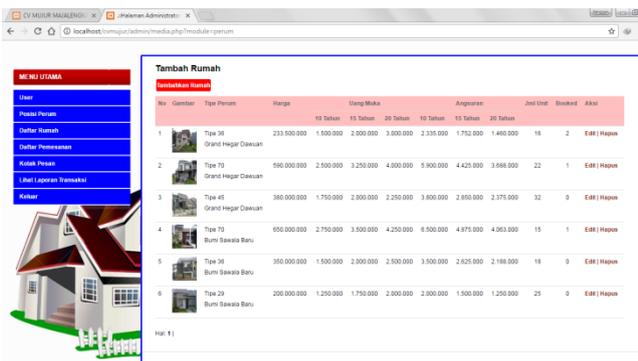
Gambar 11. Halaman Login Admin

Gambar 11 Halaman Login ini merupakan halaman awal bagi user yang memiliki hak akses untuk masuk ke halaman administrator. Halaman login ini digunakan untuk menjaga keamanan data dan sistem dari user yang tidak berkepentingan.



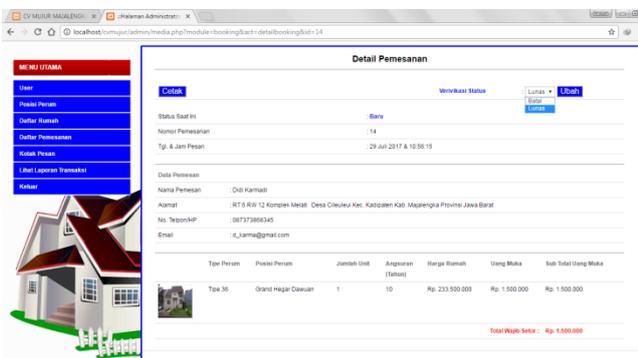
Gambar 12. Halaman Posisi Perum

Gambar 12 ini menampilkan daftar perumahan – perumahan yang ada pada CV mujur Majalengka Utama.



Gambar 13. Halaman Daftar Rumah

Gambar 13 ini menampilkan informasi seputar rumah yang akan dijual. Admin dapat mengedit, menghapus atau menambahkan rumah.



Gambar 14. Halaman Detail Pemesanan

Gambar 14 ini menampilkan proses verifikasi pemesanan perumahan.

5. Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya sistem baru ini diharapkan dapat memudahkan pegawai dalam memasarkan rumah yang akan dijual dalam cakupan area yang luas. Sehingga konsumen yang berada di luar daerah pun bisa mendapat informasi tentang rumah yang dipasarkan oleh CV Mujur Majalengka Utama ini.
2. Aplikasi Pemasaran Perumahan yang Berbasis Web ini diharapkan juga dapat memudahkan konsumen dalam melakukan proses transaksi secara *online*.
3. Diharapkan pula dapat mempermudah staff administrasi dalam membuat laporan berkala.

b. Saran

Dalam pembuatan Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Web ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan yang kiranya dapat diperbaiki dan dikembangkan lagi dalam penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Memperkaya diri dengan ilmu komputer pada saat ini sangat diperlukan, sehingga sangat diharapkan bagi para staff untuk diberikan wawasan penggunaan komputer secara lebih luas agar program aplikasi yang dibuat untuk sekarang dan selanjutnya dapat dimanfaatkan seefektif dan seefisien mungkin.
2. Dengan membekali diri dengan ilmu komputer yang lebih, staff dapat berkeaktifitas dalam mendesain halaman – halaman *website* untuk mempromosikan rumah dengan tampilan *website* yang lebih menarik lagi, sehingga dapat menarik perhatian konsumen untuk mengunjungi *website* ini.
3. Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan agar sistem ini dikembangkan lagi dengan mengadopsi sistem Berbasis Android.

6. Daftar Pustaka

Hermaputra, M.E. 1999. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Properti Berbasis Internet Dengan Teknologi Virtual Reality Modelling Language*. Surabaya : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer.

Noerlina, 2008. *Perencanaan Manajemen Proyek Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*

Online Bisnis. Skripsi S1 Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Nusantara Jakarta Barat: Tidak Diterbitkan.

Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis*. Yogyakarta : Andi.

Septiana T. C. (2010). *Pengertian Rumah, Perumahan, dan Pemukiman Berserta Fungsinya*. Diambil pada tanggal 14 Juli 2016 dari <http://www.docstoc.com/docs/49162964/pengertian-perumahan-dan-permukiman/>

Agung, M.Leo. 2011. *Dreamweaver CS5 dan PHP MySQL untuk Pemula*. Andi :Yogyakarta

Fatansyah, Ir. 2002. *Basis Data*. Informatika Bandung : Bandung

Jogiyanto, Hartono. 2004. *Pengenalan Komputer: Dasar Ilmu Komputer Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Andi : Yogyakarta

Jogiyanto, Hartono. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi : Yogyakarta

Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Nugroho, Bunafit. 2008. "*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*". Yogyakarta : Gava Media.

Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. MediaKita : Jakarta

Sahala, Aldo. 2013. *Mobile Web Development with Adobe Dreamweaver*. Andi : Yogyakarta

Simamora, Henry.(2000). *Manajemen Pemasaran Internasional*. Jakarta: Salemba Empat

<http://www.perumnas.co.id/download/prodhukum/undang/>