



SISTEM INFORMASI PEMASARAN PERUMAHAN TAMAN KURNIA DJAJA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Zainul Munir, S.T., M.e.T.C.
email: bapakmunir@gmail.com
Manajemen Informatika, STMIK GICI

Abstrak

Sistem pemasaran rumah yang sedang berjalan pada PT. Kurnia Djaja Makmur Abadi tersebut masih dilakukan secara konvensional, sehingga kurang efisien dalam melakukan promosi rumah karena sedikitnya informasi tentang perumahan yang di jual tersebut. Dalam menganalisis dan merancang program aplikasi yang akan digunakan, penulis menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem seperti desain implementasi, dan pemeliharaan serta menggunakan alat bantu analisis seperti flowmap, diagram konteks, DFD, kamus data, ERD, relasi tabel, dan struktur file. Implementasi perangkat lunak pengembang yang menggunakan PHP dan MySQL untuk melakukan sebuah transaksi antara pelanggan dan bagian pemasaran, dan agar mudah untuk melakukan penginputan data. Hasil dari penelitian tersebut menemukan kelambatan dalam melakukan pemesanan dan kurang keakuratan pada proses pemberian informasi sehingga menimbulkan masalah dengan pelanggan, oleh sebab itu perancang sistem mencoba merancang aplikasi yang lama. Agar dapat melakukan proses transaksi dengan lancar tanpa ada masalah-masalah seperti pelanggan menunggu lama, dan dapat di percaya keakuratannya dan meminimalisasi kesalahan.

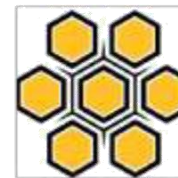
Kata Kunci: Pemesanan, pemasaran perumahan, website.

PENDAHULUAN

Dalam mengembangkan pangsa pasarnya PT. Kurnia Djaja Makmur Abadi masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana untuk memasarkan produknya yaitu seperti staff pemasaran dan mulut ke mulut (*word of mouth*) sehingga pangsa pasarnya sangat terbatas.

Pemasaran semacam ini dirasa belum cukup baik dan mencapai target yang diinginkan oleh perusahaan. Perusahaan tentunya sadar bahwa dalam era globalisasi pemasaran merupakan faktor penting untuk mencapai kesuksesan. Pemasaran memusatkan perhatian pada konsumen karena dengan tercapainya kebutuhan dan

kepuasan konsumen akan memberikan keuntungan yang layak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, perumahan Taman Kurnia Djaja yang dikelola oleh developer PT. Kurnia Djaja Makmur Abadi. Perusahaan yang bergerak di bidang real estate ini akan meningkatkan pemasaran kepada pelanggan. Dengan pemanfaatan internet yang merupakan teknologi yang menarik untuk dikembangkan, informasi tentang hal-hal yang bersangkutan dengan perusahaan ini dapat diakses dari tempat manapun dan kapanpun juga sehingga dapat memperluas pangsa pasar dan juga dapat menambah jumlah pelanggannya.



METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data, keterangan dan informasi yang akurat guna penulisan skripsi ini, maka menggunakan metode pengumpulan data yaitu :

a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek secara langsung dan kemudian menarik kesimpulan dari seluruh kegiatan pada objek tersebut.

b. Wawancara (*Interview*)

Yaitu wawancara langsung pada obyek penelitian yang dalam hal ini adalah direktur operasional PT. Kurnia Djaja Makmur Abadi.

c. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi dalam penelitian.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah sistem yang dikenal dengan nama SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan dalam membangun sistem informasi, yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengolahan data yaitu:

a. Tahapan Perencanaan

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan sistem dan mempunyai sasaran untuk mendapatkan pengertian yang mendalam tentang kebutuhan pemakai, meliputi : pengenalan, diagnosa, dan pendefinisian masalah.

b. Tahapan Analisa

Sasaran dari tahap ini adalah memilih alternatif-alternatif pemecahan masalah yang paling baik dan tepat.

c. Tahapan Desain

Sasarannya adalah membuat alternatif pemecahan secara terperinci dalam menyusun sistem baru serta mengembangkan secara tertulis.

d. Tahapan Pengembangan

Sasarannya yaitu membuat alternatif pemecahan yang paling baik dan tepat.

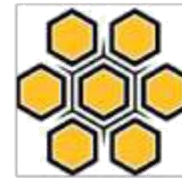
e. Tahapan Implementasi

Sasarannya adalah mempelajari efisiensi dan efektifitas sistem yang baru serta melakukan pemeliharaan dan evaluasi terhadap sistem yang diterapkan.

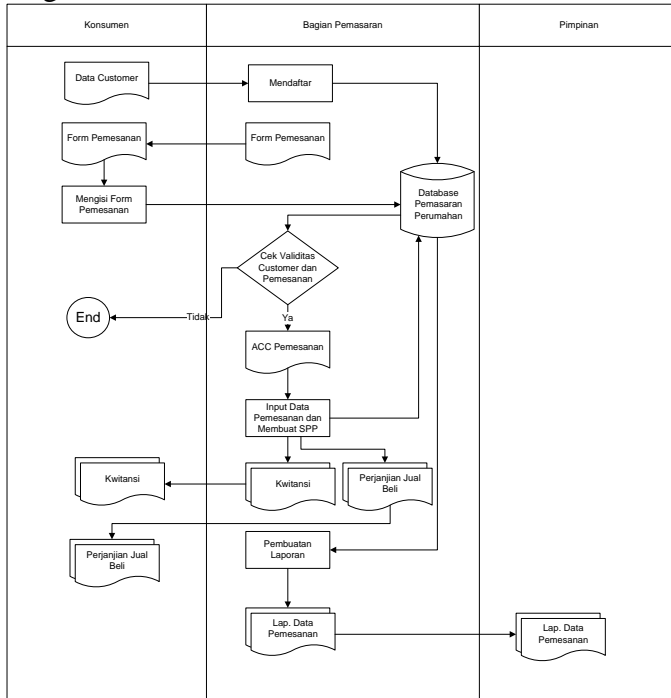
HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menanggulangi sistem pemasaran perumahan Taman Kurnia Djaja pada PT. Kurnia Djaja Makmur Abadi di Batam maka akan dilakukan perubahan dalam proses pengolahan data pemesanan rumah yang diakibatkan oleh kelemahan – kelemahan yang ada pada sistem lama. Adapun perubahan yang dilakukan yaitu dengan mengimplementasikan bahasa pemrograman web dalam pengolahan data pemesanan rumah tersebut.

Pada aliran sistem yang baru tidak ditemukan adanya perubahan terhadap entitas yang berperan dalam proses pemesanan rumah. Adapun perubahan yang ditemukan yaitu pada proses pengolahan data pemesanan rumah serta penyajian informasi data yang mana proses tersebut dilakukan masih secara manual pada sistem yang lama. Selanjutnya pada sistem yang baru ini akan diterapkan dengan menggunakan aplikasi pemrograman web untuk lebih jelas mengenai aliran sistem



informasi yang baru, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar Aliran Sistem Informasi Baru

Diagram Rancangan Sistem

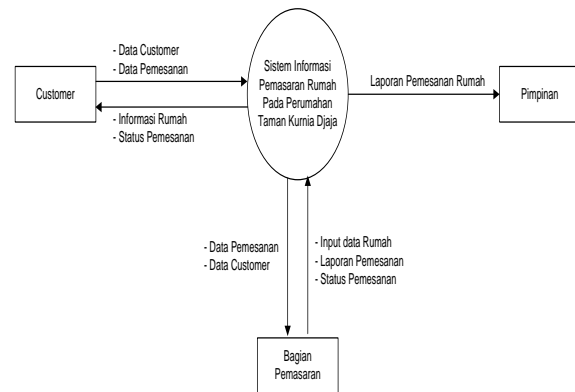
Pada Rancangan sistem ini dilakukan dengan perancangan sistem terstruktur, yang disajikan dalam tahapan berikut ini.

1. Diagram Alir Data (DAD)

Diagram alir data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem kedalam modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram alir data adalah memudahkan pemakai atau *user* yang kurang menguasai ilmu komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

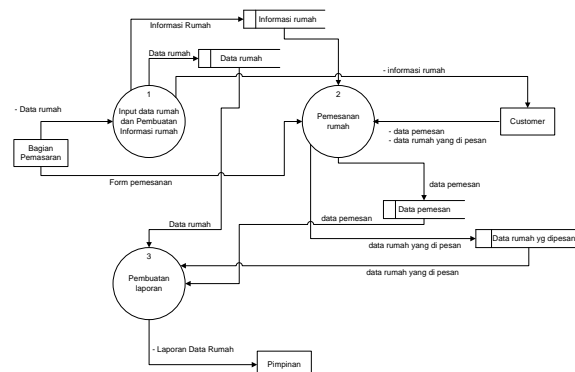
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks

merupakan level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Berikut ini adalah gambaran umum dari sistem yang dibuat, dapat dilihat pada Gambar dibawah



Gambar Diagram Konteks Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Taman Kurnia Djaja

Dalam diagram konteks pada Gambar diatas dilakukan penurunan sampai menemukan proses yang lebih detail. Dalam proses diagram konteks diatas dapat diperoleh proses yang mengolah data rumah, pemesanan, dan laporan, sehingga terdapat tiga proses didalamnya yaitu: proses *input* data rumah, pemesanan rumah dan pembuatan laporan. Keterkaitan ketiga proses tersebut disajikan dalam arus data level 0 (DAD level 0) pada Gambar dibawah ini

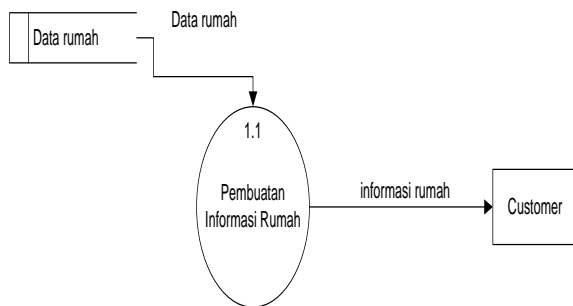




Gambar Diagram Alir Data Level 0 Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Taman Kurnia Djaja

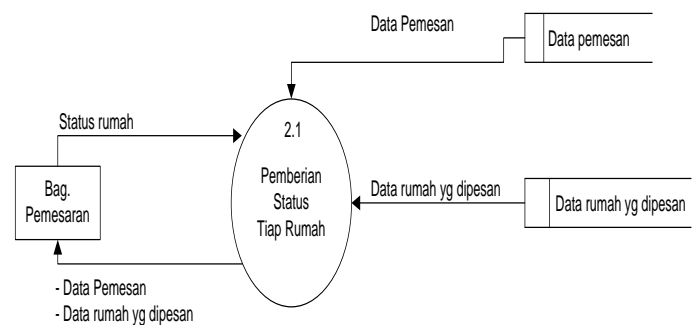
Kedua proses pada Gambar di atas dapat dikembangkan dengan proses pembuatan informasi rumah, dan pembuatan informasi fasilitas perumahan untuk penomoran proses tersebut diberi nomor proses yang diawali dengan nomor 1, Hubungan proses dapat dilihat pada Gambar dibawah.

Pada tahap proses Gambar ini, dapat dilihat bagaimana hubungan antara sistem dengan pemesan sehingga pemesan mendapatkan informasi rumah dan informasi perumahan yang pemesan inginkan.



Gambar Diagram Alir Data Level 1 dari Proses 1

Dari proses pada Gambar ada lagi proses yang dapat dikembangkan yaitu bagaimana sistem itu dapat memberikan status rumah apakah masih kosong, dalam pemesanan, atau sudah berisi, proses yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar, pengembangan proses ini berasal dari pengembangan proses 2 yaitu : pemesanan rumah, maka proses berikut ini diberi penomoran yang diawali dengan nomor 2.



Gambar DAD Level 1 dari Proses 2

Implementasi Sistem yang diusulkan

Rencana Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap untuk dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari tahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

Pada pembuatan sistem informasi administrasi Perumahan KDA ini memerlukan beberapa perangkat yaitu perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software*.

1. Kebutuhan Perangkat Keras
Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) untuk pembuatan sistem informasi adalah sebuah *personal computer* atau pc dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Intel Core 2 Duo
 - b. DDR 2Gb
 - c. VGA Card 1Gb
2. Kebutuhan Perangkat Lunak
Kebutuhan perangkat lunak (*software*) untuk pembuatan dan uji coba sistem informasi administrasi Perumahan KDA ini adalah sebuah PC dengan spesifikasi sebagai berikut :



- a. *Operating System* Windows XP Service Pack 3
- b. Pemrograman PHP
- c. AppServ
- d. DBMS Mysql
- e. jQuery

Dengan adanya sistem informasi yang baru ini tidak diperlukan waktu yang lama untuk *input*, *edit*, hapus dan penyimpanan data serta penyajiannya, karena semua sudah terdapat dalam suatu sistem. Hanya dengan login atau masuk ke sistem dan memasukkan data dan informasi maka sistem tersebut sudah dapat di gunakan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian dan pengujian program adalah sebagai berikut :

- a. Web pemasaran perumahan yang dibuat penulis menampilkan informasi perumahan yang dibutuhkan oleh si pemesan perumahan yang diinginkan, sehingga memudahkan untuk memilih rumah yang akan di tempati.
- b. Setiap perubahan terhadap semua informasi perumahan dilakukan oleh administrator di komputer server, dan untuk menentukan pemesanan itu gagal atau telah jadi di beli, di edit oleh pihak perumahan.
- c. Kekurangan dari sistem ini adalah pembayaran tidak dapat dilakukan secara online, dan pada saat melakukan pengisian data pemesan belum bisa menggunakan fungsi enter dan setfocus.sdf

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

Pimpinan PT Kurnia Djaya atas bantuan non materiil dan materiil dalam pengerjaan penelitian ini.

Rekan-rekan sejawat yang ikut membantu penelitian ini sehingga berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, "*Trik Memperindah Website dengan Menu Dinamis*", Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Feni Agustin, "*62 Trik dan Plugin Terbaik JQuery*", Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Didik Dwi Prasetyo, "*Pemograman PHP Buku Kedua*", Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Stendy B. Sakur, "*PHP 5 Pemograman Berorientasi Objek*", Penerbit Andi
- Adhi Prasetyo "*Buku Pintar Pemograman Web*" Penerbit mediakita
- Jogiyanto, Hm. Akt. Mba, 2005, "*Analisis & Desain, Sistem Informasi*", Penerbit Andi Yogyakarta
- Andi, "*Belajar JavaScript menggunakan jQuery*", Penerbit Andi
- <http://ikc.depsos.go.id/berseri/teguh-cbis/>
- <http://www.it-diary.info/2012/11/siklus-informasi.html>
- <http://majidbsz.wordpress.com/2008/06/30/pengertian-konsep-definisi-pemasaran/>
- <http://informasiharian.com/pengertian-internet-itu-apasih/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>
- <http://www.zainalhakim.web.id/posting/men-genal-htaccess-dan-fungsinya.html>