

Aplikasi Manajemen Pemasaran Perumahan PT Cipta Anugerah Musi Berbasis Website

Deri Darfin¹,
Windi Sastiti¹,
Yulia Hapsari¹,
Sony Oktapriandi¹

¹Manajemen Informatika,
Politeknik Negeri Sriwijaya

*Corresponding author email:
Yuliahapsari@polsri.ac.id

ABSTRAK

Divisi pemasaran merupakan salah satu divisi penting dalam sebuah organisasi, karena dari divisi inilah produk organisasi dapat dikenal dan dipasarkan secara luas. Agar produk dapat dipasarkan secara lebih luas lagi dan memudahkan calon konsumen untuk observasi produk lebih mendalam, perlu memanfaatkan teknologi internet dengan membuat aplikasi manajemen pemasaran. Tujuannya adalah agar calon konsumen lebih mudah ketika ingin observasi terkait produk perumahan yang ada, sebelum survei ke lokasi perumahan. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall, dan bahasa yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai databasenya. Hasil output dari program aplikasi ini adalah berupa laporan data booking, laporan data Down Payment Cash, data Down Payment Cash Bertahap dan laporan Down Payment KPR yang dapat dilihat oleh admin, lalu data tersebut akan diserahkan kepada Kepala Pemasaran..

Kata Kunci: Pemasaran, Perumahan, Data

I. Pendahuluan

Manajemen pemasaran menurut Wibowo (2019:8) merupakan kegiatan perencanaan, implementasi dan pengendalian strategi pemasaran dengan tujuan utama untuk mencapai tujuan pemasaran, sehingga *marketing plan* yang telah direncanakan dapat terealisasi dengan baik. Perumahan menurut UU RI No.41 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Pemukiman, 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 hunian yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana lingkungan.

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari, dimana perkembangannya telah banyak merubah kehidupan manusia dan juga memberikan banyak manfaat seperti terciptanya fasilitas yang memberikan kemudahan bagi para pengguna teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi berpengaruh di berbagai bidang, salah satunya bidang bisnis. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu perusahaan atau organisasi mampu mempengaruhi persaingan antar perusahaan, hal ini dikarenakan teknologi informasi memungkinkan suatu perusahaan memasuki pasar dengan mudah, murah dan tanpa batasan. Penggunaan dan pemanfaatan sistem informasi oleh perusahaan ditujukan untuk menunjang perkembangan dan kemajuan bisnis serta mempercepat suatu proses kerja agar lebih efisien dan teratur.

Manajemen pemasaran perumahan merupakan salah satu sektor yang membutuhkan pengimplementasian teknologi informasi. Penerapan teknologi informasi di dalam proses manajemen pemasaran perumahan memiliki fungsi sebagai media penyampaian informasi perusahaan, meningkatkan efektivitas kinerja dan alat pendukung pemasaran dan pelayanan publik. Kurangnya pengawasan akan berpengaruh terhadap harga perumahan dan laba perusahaan. Sebuah industri properti tidak lepas dari manajemen pemasaran perumahan, akan tetapi sering terjadi masalah di dalam manajemen pengelolaannya dan kurangnya penanganan. Minimnya inovasi dalam memasarkan unit perumahan juga memiliki pengaruh terhadap pemasaran.

PT Cipta Anugerah Musi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang properti berwujud (*real property*) yang berfokus pada pemasaran tanah dan bangunan (perumahan). Bisnis perumahan berkembang pesat karena meningkatnya minat masyarakat untuk membeli tanah, rumah, ruko dan bentuk properti lainnya. Perkembangan bisnis PT Cipta Anugerah Musi ditandai dengan jumlah properti yang berada di berbagai lokasi dengan luas lahan yang cukup besar. Terkait dengan bidang bisnis PT Cipta Anugerah Musi, maka proses pemasaran merupakan faktor penting bagi perkembangan dan kemajuan perusahaan.

Pada PT Cipta Anugerah Musi, proses manajemen pemasaran perumahan masih dilakukan secara manual. Dalam proses promosi masih menggunakan brosur. Penggunaan brosur sebagai media

informasi yang diberikan kepada konsumen yang datang ke lokasi perumahan atau *event* di tempat umum. Dalam proses *booking*-an unit rumah, konsumen harus datang secara langsung ke perusahaan untuk melakukan transaksi reservasi rumah. Hal ini menyita waktu dan biaya dari konsumen. Proses pembelian serupa dengan proses reservasi yang mewajibkan konsumen mendatangi perusahaan untuk menyelesaikan proses pembelian rumah. Dalam pembuatan laporan dari proses *booking* dan juga pembelian, bidang administrasi mengumpulkan semua dokumen transaksi, baik itu transaksi *booking* dan pembelian, sehingga proses manajemen pemasaran perumahan pada PT Cipta Anugerah Musi mengalami kendala, seperti kurang efisiensi dalam proses pemasaran dari segi inovasi pemasaran, informasi yang diberikan tidak secara *real-time*, tidak terintegrasi, tidak *user friendly* dan boros waktu serta tenaga untuk proses pembelian, dan juga seringnya terjadi kekeliruan perhitungan dalam proses pembuatan laporan hasil proses pemasaran mulai dari proses *booking* sampai dengan pembelian yang disebabkan perhitungannya masih menggunakan excel yang penggunaannya kurang efisien.

Untuk menangani hal tersebut, maka dibangunlah sebuah aplikasi khusus yang digunakan untuk memasarkan, mengelola serta mencatat laporan pemasaran pada PT Cipta Anugerah Musi yang menggunakan pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Aplikasi tersebut tidak hanya dapat diakses oleh satu orang atau admin saja, tetapi dapat diakses juga oleh konsumen dan pimpinan perusahaan.

II. Landasan Teori

A. Pengertian Komputer

Menurut Suryadi (2020:32), "Komputer adalah seperangkat mesin elektronik yang dapat bekerja secara otomatis berdasarkan serangkaian instruksi yang disusun dengan aturan tertentu untuk membimbing, mengawasi dan mengatur pengolahan data masukan sehingga menghasilkan informasi yang diinginkan." Sedangkan menurut Harmayani, dkk. (2021:2), "Komputer merupakan sebuah alat elektronik yang terdiri berbagai komponen dan saling terhubung, sehingga membentuk suatu sistem kerja." Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer adalah alat elektronik yang dapat bekerja secara otomatis berdasarkan serangkaian instruksi dengan berbagai komponen yang saling terhubung, sehingga membentuk suatu sistem kerja.

B. Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Harmayani, dkk.(2021:7), "*Software* adalah suatu kumpulan data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer, dapat berupa program maupun koneksi untuk menjalankan berbagai intruksi perintah." Sedangkan menurut Suprpto (2020:194), "*Software* adalah suatu perangkat komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna." Berdasarkan definisi di atas, disimpulkan bahwa pengertian *software* adalah suatu kumpulan data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna.

C. Pengertian Internet

Menurut Sadi (2021:49), "Internet merupakan jaringan komputer yang berhubungan satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit ataupun gelombang frekuensi." Sedangkan menurut Ni'mah, dkk.(2019:329) "Internet adalah layanan jaringan dari komputer yang mampu mengunggah hingga milyaran data atau informasi di seluruh dunia dan menggunakan sebuah perangkat jaringan agar bisa terkoneksi dengan internet." Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komputer yang berhubungan satu sama lain yang terhubung di seluruh dunia dan mampu mengunggah milyaran data atau informasi.

D. Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Suryansah, dkk.(2020:97), "Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut." Sedangkan menurut Pakpahan dan Halawa (2020:11), "Basis data adalah kumpulan file atau tabel atau arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik." Berdasarkan definisi di atas, disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan informasi yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam media penyimpanan elektronik.

E. Pengertian Aplikasi

Menurut Pane, Fadillah dan Zamzam (2020:53), "Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan

untuk melakukan perintah tertentu.” Sedangkan menurut Kinaswara, dkk.(2019:72) “Aplikasi adalah perangkat lunak yang diciptakan dengan berbagai komponen atribut yang sesuai dengan pengguna agar dapat membantu pengguna dalam mengolah setiap data agar dapat menghasilkan input dan *output*.” Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna dengan tujuan membantu pengguna mengolah data agar dapat menghasilkan input dan *output*.

F. Pengertian Website

Menurut Romadhon, dkk.(2021:31), “*Website* adalah kumpulan informasi atau kumpulan *page* yang biasa di akses lewat jalur internet dan setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara *online* dengan jaringan internet.” Sedangkan menurut Wahyuningtyas dan Chusnah (2021:7), “*Website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL *website*.” Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan *page* yang terdapat pada suatu domain di internet dan saling berhubungan serta dapat di akses secara luas selama terhubung secara *online* dengan jaringan internet.

G. Pengertian Manajemen Pemasaran

Menurut Wahjono (2022:10), “Manajemen pemasaran adalah proses perencanaan dan pelaksanaan dari perwujudan, pemberian harga, promosi dan distribusi dari barang-barang, jasa dan gagasan untuk menciptakan pertukaran dengan kelompok sasaran yang memenuhi tujuan pelanggan dan organisasi.” Sedangkan menurut Nuryani, dkk.(2022:453), “Manajemen pemasaran merupakan suatu rangkaian kegiatan sistematis berdasarkan program-program organisasi atau perusahaan yang pada akhirnya menghasilkan hubungan yang resiprokal (timbal-balik).” Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa manajemen pemasaran adalah proses perencanaan dan pelaksanaan dari perwujudan, pemberian harga, promosi dan distribusi dari barang, jasa dan gagasan organisasi atau perusahaan yang pada akhirnya menghasilkan hubungan yang resiprokal (timbal-balik).

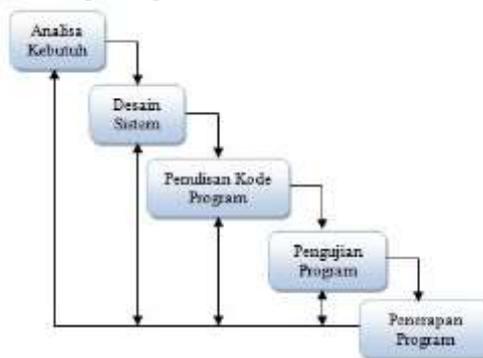
H. Pengertian Perumahan

Berdasarkan UU RI No.4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Pemukiman pasal 1 ayat 2 disebut bahwa “Perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan.”

III. Metode Penelitian

A. Tahapan Penelitian

Menurut Rosihan dan Lutfi (2018:15) “suatu model proses untuk memodelkan suatu system perangkat lunak yang dibuat secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan penerapan program.” Bagan dari model *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1 Metode Waterfall

B. Data

PT Cipta Anugerah Musi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang developer dan agen *property* komersil yang membangun serta memasarkan beberapa tipe perumahan yang ada di kota Palembang. Perusahaan yang ini didirikan pada tahun 2014 PT Cipta Anugerah Musi beralamat di Jalan

Mayor Ruslan No 168 C, 20 Ilir I, Ilir Timur I, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang. Menurut sugiyono (2009:255) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Data juga dapat diperoleh berdasarkan data primer dan sekunder. Data sekunder di dapat dari beberapa dokumen dan data terkait pada perusahaan PT.Cipta Anugerah Musi, lalu di kelola kedalam website. Sedangkan data primer di ambil dari berdasarkan hasil wawancara terhadap user terkait dalam penggunaan website PT.Cipta Anugerah Musi pada suatu perusahaan.

C. Flowchart

Berikut ini merupakan desain diagram konteks pembangunan sistem yang akan ditetapkan pada PT Cipta Anugerah Musi



Gambar 2 Diagram Konteks

Event list :

1. Admin dapat melakukan *log in* dengan memasukkan *username* dan *password* yang benar.
2. Admin melakukan proses input, *update* dan *delete* pada data Produk.
3. Admin mendapatkan *output* berupa informasi data Produk.
4. Admin melakukan proses konfirmasi pembayaran pada data *Booking*.
5. Admin melakukan proses konfirmasi pembayaran pada data Pemesanan DP.
6. Admin mengirimkan *Reminder* ke email *customer* terkait tempo pembayaran *booking* maupun DP.
7. *Customer* melakukan *login* dengan input data Registrasi.
8. *Customer* mendapatkan *output* berupa data Registrasi.
9. *Customer* melakukan proses *insert*, *update* dan *delete* pada data *Booking*.
10. *Customer* mendapatkan *output* berupa informasi data *Booking* dan data pembayaran *booking*.
11. *Customer* melakukan proses *insert*, *update* dan *delete* pada data Pemesanan DP.
12. *Customer* akan mendapatkan *output* berupa informasi data Pemesanan DP dan data Pembayaran.
13. Head Adm.AP melakukan *login* menggunakan *Username* dan *Password*.
14. Head Adm.Ap akan mendapatkan *output* berupa informasi data Laporan yang terdiri dari Laporan *Booking*, Laporan DP Cash, Laporan DP Cash Bertahap dan Laporan DP KPR.

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Aplikasi Manajemen Pemasaran Perumahan pada PT Cipta Anugerah Musi Berbasis *Website* merupakan aplikasi pemasaran perumahan yang dapat diakses oleh *customer* dan admin pemasaran. *Customer* dapat melihat informasi perumahan, kemudian melakukan transaksi *booking* dan pembelian

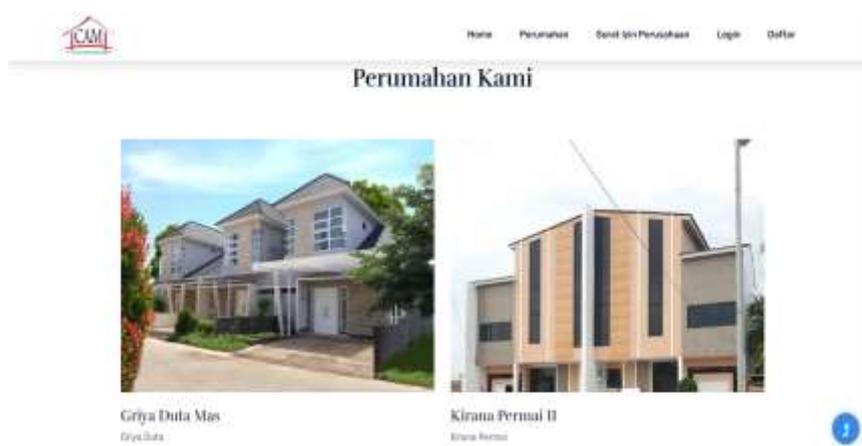
dan admin pemasaran dapat melihat, menginput, merubah, menghapus, memproses transaksi dan membuat laporan transaksi pemasaran. Aplikasi ini dibangun dengan melakukan beberapa langkah sebagai berikut :

1. Membuat desain sistem yang akan diimplementasikan ke dalam aplikasi.
2. Membuat desain sistem yang terdiri dari *flowchart*, *block chart*, diagram konteks, *data flow diagram*, *entuty relationship diagram* yang digunakan unutm menjelaskan alur Aplikasi Manajemen Pemasaran Perumahan pada PT Cipta Anugerah Musi Berbasis Website.
3. Membuat rancangan desain tampilan untuk menu tampilan awal, tampilan *log in*, tampilan *user* dan tampilan admin.



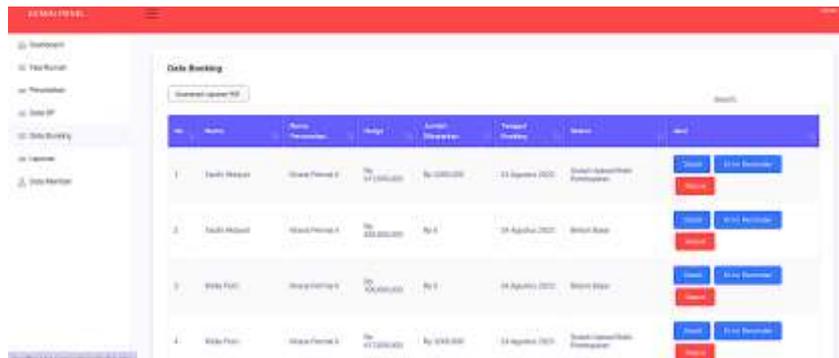
Gambar 3 Tampilan Utama Halaman Website

Tampilan dari halaman utama terlihat seperti gambar di atas setelah menjalankan aplikasi menggunakan browser. Di dalam tampilan utama terdapat *header* yang memiliki akses daftar, *login*, nama perusahaan, menu home, perumahan terbaru, cari produk untuk mencari perumahan, dan kategori rumah Di sudut terdapat logo perusahaan dan di *footer* terdapat informasi terkait perusahaan.



Gambar 4 Tampilan Halaman Semua Rumah

Tampilan dari halaman semua rumah terlihat seperti gambar di bawah ini pada saat mengakses menu Perumahan yang berada di *header*.



Gambar 5 Tampilan Halaman Booking Admin

Tampilan data *booking* admin terlihat seperti gambar di bawah ini setelah admin melakukan *login* dan mengakses menu *Data Booking*.



Gambar 6 Tampilan Laporan Data Booking

Berikut merupakan tampilan laporan data booking yang diatur tanggal awal 01 Agustus 2023 dan tanggal akhir 25 Agustus 2023



Gambar 7 Tampilan Laporan DP KPR

B. Pembahasan

Aplikasi Manajemen Pemasaran Perumahan PT Cipta Anugerah Musi Berbasis *Website* telah dibangun dengan menggunakan metode Waterfall dimana terdiri dari analisis masalah, perancangan aplikasi dan pengujian. Tahap perancangan aplikasi menjelaskan langkah-langkah merancang aplikasi yang akan dibangun. Pada tahap pengujian menjelaskan tentang pengujian terhadap aplikasi yang telah di bangun. Aplikasi ini telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan hasil persentasi dan demo program yang dilakukan oleh penulis dengan pihak PT Cipta Anugerah Musi.

V. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka secara garis besar dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem manajemen pemasaran perumahan yang berlangsung di PT Cipta Anugerah Musi

menggunakan proses manual, penggunaan brosur dalam rangka menyampaikan informasi terkait perumahan kepada *customer*, mengharuskan *customer* datang ke perusahaan untuk melakukan proses *booking* dan DP serta proses pelaporan yang perlu mengumpulkan bukti transaksi terlebih dahulu.

2. Aplikasi Manajemen Pemasaran Perumahan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL sebagai *database* dan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS sebagai desain web. Aplikasi 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 PT Cipta Anugerah Musi
3. Hasil *output* dari program aplikasi web ini adalah berupa laporan data *booking*, laporan data DP Cash, data DP Cash Bertahap dan laporan DP KPR yang dapat dilihat oleh admin, lalu data tersebut akan diserahkan kepada Head Adm.AP

Daftar Rujukan

- Alan Suryansyah, R. H. (2020). Penggunaan Face Recognition untuk Akses Ruangan. In R. H. Alan Suryansyah, *Penggunaan Face Recognition untuk Akses Ruangan* (p. 97). Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Fahar Tri Nuryani, N. B. (2022). Korelasi Keputusan Pembelian . *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 453.
- Fauziah, D. K. (2019). Aplikasi Pemasaran Perumahan pada CV Mujur Majalengka Utama Berbasis Web. *JEJARING (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika)*, 24 - 30.
- Harmayani, d. (2021). Aplikasi Komputer. In d. Harmayani, *Aplikasi Komputer* (pp. 43 - 50). Medan: Yayasan Kita Menuis.
- Is, M. S. (2021). Aspek hukum Informasi di Indonesia. In M. S. Is, *Aspek hukum Informasi di Indonesia* (p. 49). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Miftachul Chusnah, R. D. (2021). Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web Slims. In R. D. Miftachul Chusnah, *Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web Slims* (p. 7). Jombang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).
- Muhammad Risqi Vramasatya, N. F. (2022). Aplikasi Pemasaran Perumahan PT. Griya Abee Makmur Ragajaya Citayam Kabupatek Bogor Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Berbasis Web. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 59-66.
- Reni Haerani, R. (2019). Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, 104.
- Safwandi, d. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Sekolah Menengah Kejuruan 1 Gandapura Dengan Model Diagram Konteks dan Data Flow Diagram. *Jurnal Teknologi Terapan & Sains*, 536 - 550.
- Sorang Pakpahan, A. F. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa pada Desa Hilizoliga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas* , 111.
- Soufitri, F. (2019). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi (Studi Kasus pada SMP Plus Terpadu). *Regional Development Industry & Health Science, Technology and Art of Life* , 241 - 245.
- Suprpto, U. (2018). Komputer dan Jaringan Dasar. In U. Suprpto, *Komputer dan Jaringan Dasar* (pp. 194 - 200). Jakarta: Gramedia Wdidasarana Indonesia.