

PERANCANGAN SISTEM PEMASARAN ONLINE BERBASIS ANDROID PADA PT.BINTANG KAMILLO PROPERTY

Robby Cashiragi¹⁾

Sistem Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440 Indonesia
email : cashiragirobby@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang ada pada saat ini semakin canggih dan membuat segala sesuatu menjadi instan atau serba cepat dan akurat. Dengan adanya teknologi ini semua dapat dikerjakan dengan *online*. Maka dari itu *Smartphone* bisa menjadi salah satu jembatan untuk pemasaran perumahan saat ini yang dimana pelanggan tidak perlu keluar rumah untuk melihat detail rumah tersebut. Dengan adanya hal tersebut terbentuklah bintang kamillo application ini. Bintang kamillo application ini dibuat dengan tujuan agar pelanggan dapat melihat detail rumah serta dapat menjual *property* mereka secara online. dan untuk pembuatan aplikasi ini digunakan, *php* dan *android studio* sebagai bahasa pemrogramannya, dan *mysql* sebagai database dari aplikasi tersebut. dalam aplikasi ini juga terdapat sistem untuk meninput, update, delete data yang ada pada database tersebut sehingga dapat mempermudah perusahaan untuk data-data yang mereka perlukan. Dalam aplikasi ini terdapat tiga user yaitu *Customer*, *Marketing*, dan *Admin*. Dimana *Admin* dapat melakukan *input, update, dan delete data* sedangkan *Marketing* dapat melakukan validasi data *property* dan membuat perjanjian dan *Customer* bisa melihat daftar rumah, detail rumah, menjual rumah ataupun booking rumah yang tersedia.

Key words

Property, Pemasaran, online, smartphone

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang ada pada saat ini semakin canggih dan membuat segala sesuatu menjadi instan atau serba cepat dan akurat. Perkembangan teknologi juga berubah dari zaman ke zaman dari dimulai dari jaringan intranet yang hanya berhubungan namun rananya tidak luas kemudian menjadi internet yang dimana semua orang bisa mengakses internet secara gratis dan juga dipakai sehari oleh orang-orang banyak. Internet pada zaman ini sudah menjadi kebutuhan primer pada masa ini yang

dimana semua orang menggunakannya untuk mencari informasi sampai dengan kebutuhan lainnya. Rumah merupakan kebutuhan dasar manusia selain dari pangan, rumah berfungsi sebagai tempat manusia untuk berteduh, menjalin kegiatan dengan keluarga maupun sebagai tempat untuk beristirahat dari kegiatan manusia diluar rumah. Kebutuhan akan rumah pada zaman ini telah meningkat yang dikarenakan manusia semakin banyak yang dapat menyebabkan rumah ataupun tempat tinggal menjadi sesuatu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dikarenakan hal ini keseimbangan antara lahan perumahan dengan jumlah penduduk menjadi berat sebelah, sehingga masalah ini harus diatasi agar dapat memenuhi kebutuhan primer dari manusia akan tempat tinggal atau rumah. Untuk itu pembangunan tempat tinggal atau perumahan merupakan solusi untuk memenuhi kebutuhan primer manusia.

2. Dasar Teori

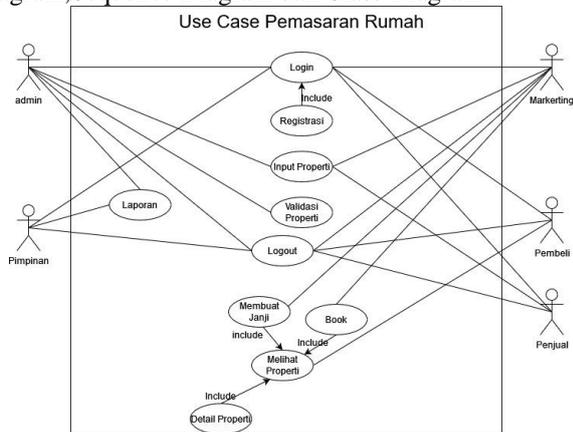
2.1. Pemasaran

Menurut William J. Stanton, pemasaran adalah Suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli yang potensial [1]. Pemasaran online atau istilah lainnya pemasaran internet adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media internet atau jaringan www [2]. Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pemasaran Online adalah upaya untuk memasarkan suatu produk atau jasa Melalui dunia maya/online dimana penjual dan pembeli tidak bertemu, Hanya gambar produk atau deskripsi jenis layanan yang ditawarkan Standar interpretasi di web.

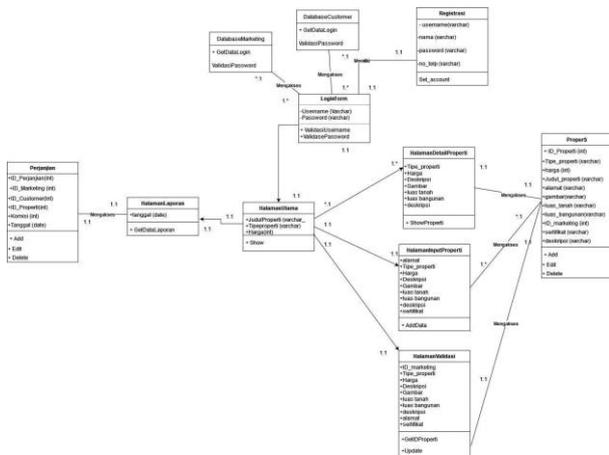
2.2. UML (Unified Modeling Language)

UML didefinisikan sebagai notasi diagram untuk menggambarkan artefak pada Object-Oriented Analysis

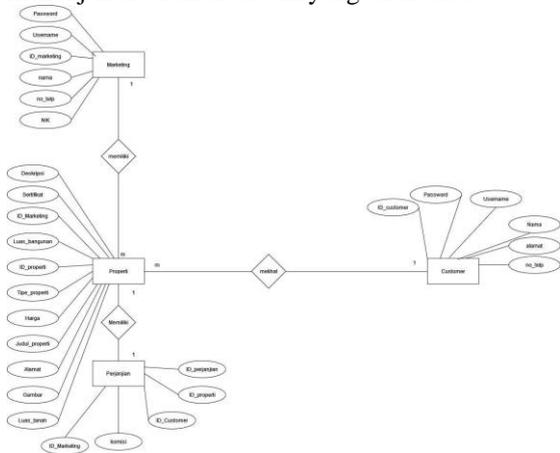
and Design (OOAD). Dengan UML kita bisa memvisualisasikan, menetapkan, membuat dan mendokumentasikan aplikasi software kita. Saat sistem software menjadi lebih besar dan lebih kompleks, kita perlu untuk mengatur kekompleksan tersebut dan dalam arti menyederhanakannya sehingga kita bisa lebih mengertinya. [3]. Pada penelitian ini diagram UML yang digunakan adalah Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.



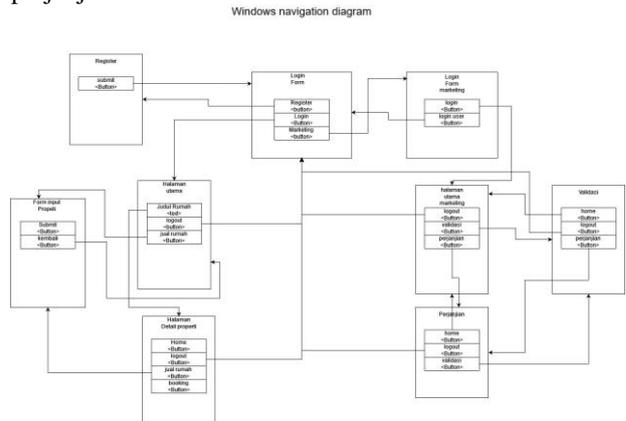
Untuk use case yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 5 aktor yaitu admin, pimpinan, marketing, pembeli dan juga penjual.



Class diagram yang dirancang dalam penelitian ini untuk menunjukkan struktur sistem yang telah dibuat.



Erd diatas adalah erd yang digunakan pada penelitian ini terdapat 4 entity yaitu marketing, property, customer, dan perjanjian.



Windows Navigation Diagram diatas adalah windows Navigation Diagram yang terjadi pada penelitian ini. Dimana Windows Navigation Diagram ini menggambarkan perpindahan pada program yang berjalan.

2.3 Metode Waterfall

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [4]. Metode waterfall menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan aplikasinya, dimulai dari analisa kebutuhan (Requirement), desain (System Design), implementasi (Implementation), pengujian koding (Testing), dan yang terakhir yaitu pemeliharaan (Maintenance). Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut [5]

- 1) Requirements analysis and definition
Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- 2) System and software design
Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.
- 3) Implementation and unit testing
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
- 4) Integration and system testing
Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan

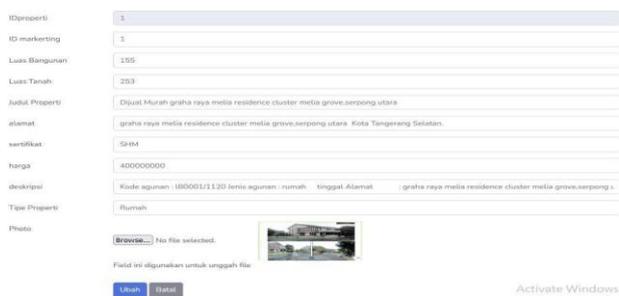
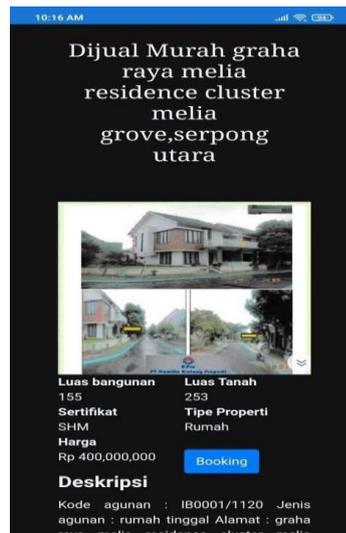
perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer

- 5) Operation and maintenance Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata.

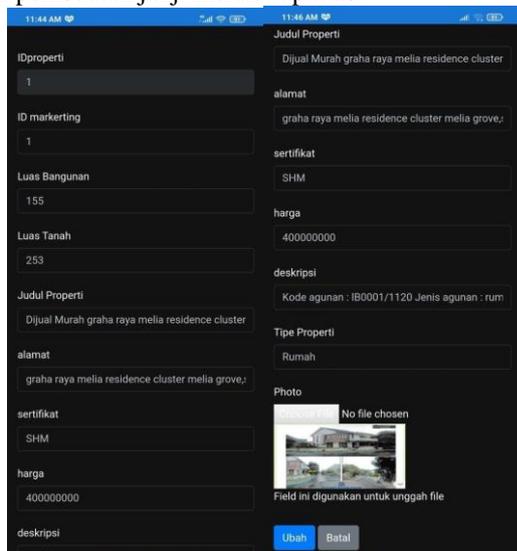
3. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dihasilkan oleh penulis adalah dalam bentuk aplikasi yang bernama bintangkamilloapplication. dimana aplikasi ini memiliki tiga user yaitu sebagai *customer, admin, dan marketing*.

Admin dapat melakukan input, update dan delete table sesuai dengan table tersebut



Untuk marketing dapat melakukan validasi property dan pembuatan janji melalui aplikasi



Customer dapat melihat property, detail property, jual property dan juga booking property tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian program “perancangan sistem pemasaran online berbasis android pada PT. Bintang Kamillo Property”, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Metode Waterfall dapat digunakan dalam penelitian ini dikarenakan property merupakan hal jangka panjang yang memerlukan lima step pada metode waterfall.
- Pada pengujian, aplikasi dapat memperlihatkan detail rumah, booking rumah dan menjual rumah secara online.
- Fungsi yang sudah dites dalam hal input, update dan delete data yang akan dimasukkan kedalam database sudah bekerja dengan baik.

REFERENSI

- [1] Sunyoto, Drs. Danang. S.H., S.E., M.M. 2012. Buku Konsep Dasar Riset Pemasaran dan Prilaku Konsumen. penerbit CAPS (Center for Academic Publishing Service) Yogyakarta.
- [2] Cahaya, Hendra. 2011. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah pada PT. Wahana Adiwidia, Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [3] Dharwiyanti, Sri, “Pengantar Unified Modelling Language (UML)”, Ilmu Komputer ; 2003.
- [4] Pressman, R.S. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku Dua). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Sommerville, I. (2011). Software Engineering 9th Edition. Addison-Wesley.