

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
PERUMAHAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI



JULIA DWI SAPUTRI

2022210037

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

2026

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN PERUMAHAN BERBASIS WEB

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
PERUMAHAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

JULIA DWI SAPUTRI

2022210037

Prabumulih, 15 Juni 2026

Pembimbing I,



Ariansyah, S.Kom., M.Kom

NUPTK : 9343759660130163

Pembimbing II,



Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NUPTK : 115976667237103

Ketua Program Studi

Sistem Informasi



Yunitari Purbasari, S.Kom., M.Kom

NUPTK : 2062766667230213

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir berupa laporan skripsi ini dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Telah dipertahankan dan disetujui di depan Tim Penguji Skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Pada Tanggal, 12 Juni 2026.

Prabumulih, 12 Juni 2026

Tim Penguji Skripsi

Ketua:

Ariansyah, S.Kom., M.Kom

9343759660130163



Anggota:

1. Fajriyah, S.Kom., M.Kom

1159766672377103



2. Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom

1541769670130303



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom)

NUPTK. 7146768669130363

Program Studi

Sistem Informasi



(Yuniar Purbasari, S.Kom., M.Kom)

NUPTK. 2062766667230213

PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Julia Dwi Saputri

NIM : 2022210037

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, tugas akhir ini benar-benar merupakan hasil karya saya dan tidak terdapat karya orang lain, apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini hasil *plagiasi*, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku atas perbuatan tersebut.



Prabumulih, 17 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Julia Dwi Saputri

2022210037

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kesuksesan bukan tentang seberapa cepat kita sampai, tetapi tentang seberapa konsisten niat dan usaha kita untuk terus melangkah ke depan”

Alhamdulillah berkat rahmat dan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang telah diberikan. Dengan penuh rasa hormat skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan. Saya akan mempersembahkan kepada:

1. Mama yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang dan pengorbanan untuk menyekolahkan anaknya sampai sarjana. Terima kasih telah menjadi alasan saya untuk tidak menyerah dalam setiap langkah yang saya ambil, terima kasih telah menjadi wanita hebat yang menjalani peran ayah dan ibu yang telah menghidupi kami hingga kami mempunyai pendidikan yang tinggi dan terimakasih untuk segala usaha mama.
2. Almarhum Papa yang sudah ada disurganya Allah SWT, terima kasih karena sudah sering datang di mimpi saat masa skripsi terima kasih sudah memberikan senyum dan saya artikan itu memberikan semangat untuk saya tidak menyerah. Terima kasih semasa hidup memberikan kasih sayang yang lebih dari cukup untuk anak-anaknya dan selalu mengusahakan apapun itu dan saya harap papa bangga melihat saya telah selesai dalam mencapai gelar sarjana, *so always miss you*.
3. Teruntuk diri saya “Julia Dwi Saputri” terimakasih telah berusaha dan bertahan sejauh ini terimakasih karena telah menyelesaikan skripsi sampai akhir dan terimakasih karena untuk tidak menyerah dalam menjalani perkuliahan.
4. Dosen pembimbing 1 dan 2 yaitu Bapak Ariansyah S.Kom., M.Kom dan Ibu Fajriyah S.Kom., M.Kom terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah membimbing dan mengarahkan saya dalam pembuatan skripsi ini sampai akhir.

5. Seluruh dosen fakultas ilmu komputer (FASILKOM) yang telah memberi ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Skripsi ini saya juga persembahkan kepada Bimo Saputra, A.Md.T seorang yang selalu hadir memberikan doa, dukungan moral dan material serta memberikan semangat, perhatian dan motivasi yang saya lalui selama penulisan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi keluh kesah ketika saya hampir menyerah. Terimakasih atas kesabaran, pengertian, serta ketuilsan dalam mendampingi perjalanan saya hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan perhatian yang telah diberikan menjadi hal yang berharga bagi saya. Terimakasih telah menjadi proses bagian dari perjuangan ini.
7. Sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang senantiasa sabar mengajari dan mengarahkan serta membantu dalam pembuatan skripsi ini.
8. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta doa kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan serta doanya.

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru Berbasis *Web*

Julia Dwi Saputri, 2022210037, 2026

Perumahan Muara Cipta Baru saat ini masih melakukan proses pemasaran secara manual melalui penyebaran brosur dan informasi secara lisan, sehingga jangkauan pemasaran terbatas dan informasi yang disampaikan kurang efektif. Untuk meningkatkan penyebaran informasi dan mempermudah calon pembeli dalam mendapatkan data mengenai tipe rumah, harga, dan lokasi, diperlukan suatu sistem informasi pemasaran yang dapat diakses secara luas dan cepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi pemasaran perumahan berbasis website menggunakan metode *prototype*, yang memungkinkan proses pembangunan sistem dilakukan secara interaktif melalui tahapan komunikasi kebutuhan, perancangan cepat, evaluasi pengguna, dan perbaikan berulang hingga menghasilkan sistem yang sesuai kebutuhan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Perancangan, Pemasaran, Perumahan, *Prototype*

ABSTRACT

Design Of a Web Based Housing Information System for Muara Ciota Baru

Julia Dwi Saputri, 2022210037, 2026

Muara Cipta Baru Housing is currently still conducting marketing manually through the distribution of brochures and word-of-mouth, resulting in limited marketing reach and less effective information delivery. To improve information dissemination and make it easier for prospective buyers to obtain data regarding house types, prices, and locations, a marketing information system that can be accessed widely and quickly is required. This study aims to design a website-based housing marketing information system using the prototype method, which allows the system development process to be carried out interactively through stages of requirement communication, rapid design, user evaluation, and iterative improvements until a system that meets needs is produced.

Keywords: *Information System, Planning, Marketing, Housing area, Prototype*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas Skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Berbasis Web” ini dengan tepat waktu.

Penelitian ini guna memenuhi tugas skripsi di Universitas Prabumulih Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan.

Dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa serta dukungan dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Ibu Yuntari Purbasari, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program studi Sistem Informasi Ilmu Komputer.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan dalam perkuliahan.
5. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing I yang telah sabar memberikan arahan, serta dukungan yang telah diberikan selama penyusunan proposal skripsi ini.
6. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, serta dukungan yang telah diberikan selama penyusunan proposal skripsi ini.
7. Bapak ibu dosen Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
8. Bapak Sardan selaku Pemilik Perumahan Muara Cipta Baru yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Perumahan Muara Cipta Baru.
9. Mama yang senantiasa memberikan dukungan dan doa serta seluruh keluarga yang mendukung kesuksesan penulis.

10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun telah banyak terlibat membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulisan Skripsi ini masih terdapat kekurangan sehingga membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Prabumulih, 17 Juni 2026

Julia Dwi saputri

2022210037



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAM PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	v
HALAMAN MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Perancangan.....	5
2.2 Metode <i>Prototype</i>	5
2.3 Sistem Informasi.....	6
2.4 Pemasaran.....	6
2.5 Perumahan	7
2.6 <i>Website</i>	8
2.7 <i>PHP (Hypertext Processor)</i>	8
2.8 <i>MySQL</i>	9
2.9 <i>Xampp</i>	9

2.10 Database	10
2.11 CodeIgniter	10
2.12 Penelitian Terdahulu	11
2.13 Kerangka Pikir	13
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian	15
3.2 Sejarah singkat perumahan	15
3.3 Struktur Organisasi Perumahan Muara Cipta Baru	15
3.3.1 Deskripsi Tugas	16
3.4 Metode Penelitian	17
3.5 Sumber Data	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data	18
3.7 Metode Pengembangan Sistem	19
3.8 Alat Bantu Perancangan	20
3.8.1 Usecase Diagram	21
3.8.2 Activity Diagram	22
3.8.3 Class Diagram	23
3.8 Pengujian Software	24
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
4.1 Analisis Masalah	25
4.2 Pemecahan Masalah	25
4.3 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	25
4.4 Kekurangan Sistem yang Berjalan	26
4.5 Rancangan Sistem	26
4.5.1 Usecase Diagram	26
4.5.2 Activity Diagram	29
4.5.3 Class Diagram	32
4.6 Perancangan Database	32
4.7 Perancangan Antar Muka	34
4.7.1 Perancangan Tampilan Halaman Dashboard Admin	36
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	40
5.1 Implementasi Perangkat	40

5.2 Implementasi Perangkat Keras	40
5.3 Implementasi Perangkat Lunak	40
5.4 Implementasi Antar Muka	41
5.5 Pengujian Sistem	49
5.5.1 Hasil Pengujian Tampilan Login	50
5.5.2 Hasil Pengujian Tampilan Gallery	50
5.5.3 Hasil Pengujian Contact	51
5.5.4 Hasil Pengujian Lokasi	51
5.5.5 Hasil Pengujian Tampilan Data Gallery	51
5.5.6 Hasil Pengujian Tampilan Data Contact	52
5.5.7 Hasil Pengujian Tampilan Data Lokasi	53
5.6 Kesimpulan Hasil pengujian	53
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	54
6.1 Kesimpulan	54
6.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Simbol-Simbol <i>Usecase Diagram</i>	21
Tabel 3.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 3.3 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 4.1 Tabel Login Admin.....	33
Tabel 4.2 Tabel Gallery.....	33
Tabel 4.3 Tabel Contact	33
Tabel 4.4 Tabel Lokasi.....	34
Tabel 5.1 Pengujian Tombol Login	50
Tabel 5.2 Pengujian Tampilan Gallery	50
Tabel 5.3 Pengujian Tampilan Contact.....	51
Tabel 5.4 Pengujian Tampilan Lokasi	51
Tabel 5.5 Pengujian Tampilan Data Gallery.....	51
Tabel 5.6 Pengujian Tampilan Data Contact	52
Tabel 5.7 Pengujian Tampilan Data Lokasi.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perumahan Muara Cipta Baru.....	16
Gambar 3.2 Siklus <i>Protoype</i>	19
Gambar 4.1 Usecase Diagram Berjalan	27
Gambar 4.2 Usecase Diagram yang diusulkan	28
Gambar 4.3 Activity Diagram Berjalan	29
Gambar 4.4 Activity Diagram Admin.....	30
Gambar 4.5 Activity Diagram User	31
Gambar 4.6 Class Diagram	32
Gambar 4.7 Perancangan Halaman Home	35
Gambar 4.8 Perancangan Halaman Login Admin	36
Gambar 4.9 Perancangan Halaman Dashboard Admin.....	36
Gambar 4.10 Perancangan Tampilan Data Gallery.....	37
Gambar 4.11 Perancangan Tampilan Tambah Data Gallery	37
Gambar 4.12 Perancangan Tampilan Data Contact	38
Gambar 4.13 Perancangan Tampilan Tambah Data Contact.....	38
Gambar 4.14 Perancangan Tampilan Data Lokasi.....	39
Gambar 4.15 Perancangan Halaman Tambah Data Lokasi	39
Gambar 5.1 Halaman depan.....	41
Gambar 5.2 Halaman Informasi dan Fasilitas Perumahan.....	41
Gambar 5.3 Tampilan Fasilitas dan Keunggulan Perumahan.....	42
Gambar 5.4 Tampilan Unit Perumahan	42
Gambar 5.5 Tampilan Spesifikasi pada Perumahan	43
Gambar 5.6 Halaman Contact.....	43
Gambar 5.7 Halaman Lokasi.....	43
Gambar 5.8 Halaman Login Admin.....	44
Gambar 5.9 Tampilan List Data Gallery.....	44
Gambar 5.10 Tampilan Tambah Data Gallery	45
Gambar 5.11 Tampilan Edit Data Gallery	45
Gambar 5.12 Tampilan Hapus Data Gallery.....	45
Gambar 5.13 Tampilan List Data Contact	46

Gambar 5.14 Tampilan Tambah Data Contact	46
Gambar 5.15 Tampilan Hapus Data Contact	47
Gambar 5.16 Tampilan Hapus Data Contact	47
Gambar 5.17 Tampilan List Data Lokasi	48
Gambar 5.18 Tampilan Tambah Data Lokasi	48
Gambar 5.19 Tampilan Edit Data Lokasi	49
Gambar 5.20 Tampilan Hapus Data Gallery	49



DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan
GUI	: <i>Graphic User Preprocessor</i>
HTML	: <i>Hypertext Markup Language</i>
HTTP	: <i>Hypertext Transfer Protokol</i>
MVC	: <i>Model View Control</i>
MYSQL	: <i>Mystructure Query Language</i>
PHP	: <i>Hypertext Processor</i>
XAMPP	: <i>Cross-Platform (X), Apache, Mysql, PHP, Dan Perl</i>



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kawasan perumahan saat ini semakin pesat. Banyak orang membutuhkan tempat tinggal yang nyaman dan sesuai kemampuan mereka. Karena itu, informasi tentang perumahan menjadi sangat penting agar calon pembeli dapat mengetahui lokasi, harga, dan tipe rumah yang diinginkan oleh calon pembeli. Namun, dalam kenyatannya, penyampaian informasi tentang perumahan masih sering dilakukan secara sederhana, seperti melalui media cetak, spanduk atau tatap muka (Okto & Putra, 2022). Cara ini sering membuat informasi kurang lengkap, sulit diperbarui, dan hanya dapat diakses oleh orang-orang yang datang langsung ke lokasi. Hal ini tentu menyulitkan calon pembeli yang ingin mengetahui informasi dengan cepat dan jelas. Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan pemasaran berbasis web yang memungkinkan konsumen untuk memperoleh informasi secara cepat, akurat, dan transparan mengenai unit rumah yang tersedia, harga, dan tipe yang ditawarkan.

Perumahan Muara Cipta Baru merupakan salah satu pengembang yang bergerak di bidang properti, khususnya pembangunan dan penjualan unit rumah. Saat ini, proses pemasaran perumahan masih dilakukan secara manual melalui brosur, papan iklan, dan komunikasi langsung dengan calon pembeli. Metode tersebut memiliki beberapa kelemahan, antara lain keterbatasan jangkauan informasi, potensi kesalahan pencatatan data unit yang sudah terjual dan lambatnya *follow-up* terhadap calon pembeli.

Dengan adanya perancangan sistem informasi pemasaran berbasis *web*, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi calon pembeli dalam mengakses informasi mengenai unit rumah yang tersedia. Dengan adanya sistem ini, kegiatan pemasaran diharapkan menjadi lebih efektif, cepat, dan dapat menjangkau lebih banyak calon pembeli. Selain itu, untuk mengatasi permasalahannya diperlukan metode pengembangan sistem yang mampu menghasilkan solusi secara cepat dan sesuai

kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan metode *Prototype*. Metode *Prototype* dipilih karena memungkinkan pengembangan sistem melalui pembuatan model awal (*prototype*) yang kemudian diuji dan diperbaiki berdasarkan masukan pengguna. Pendekatan ini dinilai relevan dengan kondisi Perumahan Muara Cipta Baru yang membutuhkan sistem pemasaran yang fleksibel dan mudah dikembangkan serta dapat segera diimplementasikan.

Dengan penerapan metode *Prototype*, solusi yang dapat diterapkan dalam penelitian ini berupa perancangan sistem informasi pemasaran perumahan berbasis web yang mampu menampilkan informasi unit rumah secara lengkap dan terstruktur, seperti tipe unit, dan harga sesuai tipenya. Diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efektivitas pemasaran, dan memperluas jangkauan informasi agar memudahkan calon pembeli mengakses informasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Proses pemasaran perumahan masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi berbasis web sehingga penyebaran informasi kurang efektif dan efisien.
2. Calon pembeli mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi secara cepat, tepat, dan akurat mengenai, harga, tipe serta spesifikasi bangunan.
3. Diperlukan suatu metode pengembangan sistem yang mampu mempercepat proses pembangunan aplikasi, agar sistem informasi pemasaran dapat segera diimplementasikan dengan baik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi pemasaran perumahan berbasis web pada Perumahan Muara Cipta Baru ?
2. Bagaimana sistem yang dirancang dapat membantu calon pembeli dalam memperoleh informasi perumahan secara cepat, tepat, dan akurat ?

3. Bagaimana penerapan metode *Prototype* dalam pengembangan sistem informasi pemasaran perumahan ?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut, Sistem yang dibangun hanya difokuskan pada pengelolaan data unit rumah yang meliputi informasi mengenai tipe rumah, status ketersediaan, harga, dan promosi yang ditawarkan. Dengan demikian, sistem ini tidak membahas pengelolaan data lain seperti data keuangan, data pembangunan, maupun data penjualan.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi pemasaran perumahan berbasis web untuk Perumahan Muara Cipta Baru.
2. Menyediakan media informasi yang lebih efektif dan efisien bagi calon pembeli mengenai ketersediaan unit rumah.
3. Mengimplementasikan metode *Prototype* dalam perancangan sistem informasi.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Prabumulih yang terletak di jalan Kemala, Kelurahan Muara Dua. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung sebagai bentuk salah satu upaya dalam memperoleh data yang dibutuhkan, dengan waktu penelitian yang dilakukan dengan rentan waktu $\pm$ 4 bulan ditahun 2025.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membantu supaya skripsi lebih terarah pada masalah yang dibahas, sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang ditetapkan dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Umumnya berisikan teori yang berupa penjelasan tentang pemahaman pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian, referensi serta kutipan buku dan jurnal, dalam bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan penelitian serta kerangka berfikir.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang objek/tempat dilakukannya penelitian, penulisan juga merupakan gambaran mengenai penjelasan umum metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan langkah-langkah penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai analisis objek penelitian dan permasalahan yang ada, serta perancangan aplikasi yang mencakup rancangan system, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka pengguna.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang implementasi produk, rincian produk, dan pengujian sistem dalam pengujian aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

BAB VI PENUTUP

Membahas tentang Kesimpulan dan keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya. Serta membahas tentang Kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Azis, 2020).

Perancangan adalah suatu sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Maka hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan dari pengguna. Proses perancangan untuk merancang suatu *system* yang telah ada sehingga *system* tersebut menjadi lebih baik dan biasanya proses ini terdiri dari proses merancangan input, output, dan file (Hidayatulloh et al., 2020).

Dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu proses terstruktur yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci bagaimana suatu sistem akan dibangun dan dijalankan. Perancangan dilakukan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penyusunan rancangan *input*, *output*, dan elemen pendukung lainnya, sehingga sistem yang dibangun menjadi lebih efektif dan lebih baik dari sebelumnya.

2.2 Metode *Prototype*

Prototyping adalah pendekatan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Metode *Prototyping* adalah metode pengembangan sistem dimana hasil Analisa sistem langsung diterapkan kedalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai , menghasilkan *prototype* dari perangkat lunak yang digunakan sebagai perantara pengembang dengan pengguna untuk berinteraksi (Alda et al., 2023).

Metode *prototype* merupakan salah satu metode dalam pengembangan *system* informasi yang melibatkan pembuatan contoh (*prototype*) untuk menggambarkan *system* yang akan dikembangkan lebih lanjut. *Prototype* dapat digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan fitur produk sebelum resmi dirilis, serta

membantu para pengembang memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik. (Alda, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa metode *prototype* adalah suatu pendekatan pengembangan *system* yang dilakukan dengan membuat model awal (*prototype*) sebagai gambaran *system* yang akan dibangun dan *prototype* berfungsi sebagai media interaksi antar pengembang dan pengguna untuk mengetahui kebutuhan sebenarnya.

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah serangkaian komponen yang bekerja bersama untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, memproses, dan menyebarkan informasi yang diperlukan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau entitas (Fahmi Adham, 2024).

Sistem informasi adalah sebuah *system* yang digunakan dalam sebuah perusahaan atau organisasi yang dimana terdiri dari sumber daya manusia, software, hardware, jaringan, basis data yang berfungsi sebagai penyimpanan data perusahaan atau organisasi yang dapat diubah dan menyebarkan data atau informasi didalamnya sesuai dengan hak akses pengguna (Mita Maulita, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu kesatuan antara perangkat lunak komputer, perangkat keras komputer, serta perangkat manusia yang bekerja sama dalam melaksanakan pengolahan laporan-laporan dalam pembentukan, penyimpanan, dan penyebaran informasi

2.4 Pemasaran

Pemasaran adalah suatu proses dan manajerial yang membuat individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan, Guna mencapai segala tujuan yang telah direncanakan, individu atau organisasi perlu untuk melakukan penawaran dan mempertukarkan produk yang bernilai kepada pihak lain atau segala kegiatan yang menyangkut penyampaian produk atau jasa mulai dari produsen hingga sampai ke tangan konsumen. Selain itu, pemasaran juga adalah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Kegiatan pemasaran merupakan pengiklanan, penjualan, dan pengiriman produk ke konsumen atau perusahaan lain (Seran & Dkk, 2023).

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 (Okto & Putra, 2022).

Dapat disimpulkan Pemasaran merupakan sebuah proses sosial dan manajerial yang memungkinkan individu maupun organisasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya melalui penciptaan, penawaran, dan pertukaran produk atau jasa yang bernilai. Dalam pelaksanaannya, pemasaran mencakup serangkaian kegiatan seperti promosi, pengiklanan, penjualan, hingga distribusi produk dari produsen kepada konsumen. Dengan demikian, pemasaran tidak hanya berfokus pada penyampaian produk, tetapi juga memastikan bahwa nilai yang ditawarkan dapat diterima dan memberi manfaat bagi kedua belah pihak.

2.5 Perumahan

Perumahan dapat diartikan sebagai suatu cerminan dari diri pribadi manusia, baik secara perorangan maupun dalam suatu kesatuan dan kebersamaan dengan lingkungan alamnya serta dapat juga mencerminkan taraf hidup, kesejahteraan, dan peradaban manusia penghuninya, Masyarakat maupun suatu bangsa. Setiap manusia dimanapun berada membutuhkan tempat untuk tinggal yang disebut rumah (Kurniati et al., 2021).

Perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal hunian yang dilengkapi dengan prasarana lingkungan yaitu kelengkapan dasar fisik lingkungan, misalnya penyediaan air minum, pembuangan sampah, tersedianya listrik, telepon, jalanan, yang memungkinkan lingkungan pemukiman berfungsi sebagaimana mestinya. (Mitrano, 2020).

Secara keseluruhan Perumahan merupakan suatu lingkungan tempat tinggal yang tidak hanya menyediakan rumah sebagai kebutuhan dasar manusia, tetapi juga mencerminkan taraf hidup, kesejahteraan, dan peradaban penghuninya. Selain berfungsi sebagai tempat tinggal, perumahan juga harus dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan seperti air bersih, listrik, jalan, dan fasilitas pendukung lainnya agar dapat menunjang kehidupan masyarakat secara layak.

2.6 Pengertian *Website*

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*. (Sari & Suhendi, 2020).

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Gunawan et al., 2025).

Secara keseluruhan *website* merupakan kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan berisi berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar, animasi, suara, maupun video. Halaman-halaman tersebut dibangun menggunakan bahasa standar *HTML* dan dapat diakses melalui jaringan internet oleh pengguna di seluruh dunia.

2.7 *PHP (Hypertext Processor)*

PHP (Hypertext PreProcessor) adalah Bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. *PHP* digunakan untuk membuat *website* dinamis. Dalam penggunaan murninya, kode-kode *PHP* disisipkan diantara kode *HTML*. *File* yang berisi *script php* harus berformat *.php*. Pada awalnya *PHP* adalah kependekan dari *Personal Home Page* yang pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. (Setyawati et al., 2020).

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman *web* dinamis. Walaupun dikenal sebagai bahasa untuk membuat halaman *web*, tapi *PHP* sebenarnya juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi *command line* dan juga GUI (*Graphic User Interface*). *Website* yang dibuat menggunakan *PHP* memerlukan *software* yang bernama *webserver* tempat pemrosesan kode *PHP* dilakukan. (Chaining & Factor, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa *PHP (Hypertext Preprocessor)* merupakan bahasa pemrograman scripting sisi server yang umumnya digunakan untuk membuat

halaman *web* dinamis. Kode *PHP* dapat disisipkan ke dalam HTML dan dijalankan melalui *web server* untuk memproses perintah sebelum hasilnya ditampilkan ke pengguna.

2.8 MySQL

MySQL merupakan *database* yang menghubungkan *script PHP* dengan menggunakan perintah *query* dan *escape character* yang sama dengan *PHP*. *MySQL* mempunyai tampilan client yang mempermudah user dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang akan dilakukan. Kelebihan dari *MySQL* dapat melakukan transaksi dengan mudah dan efisien serta mampu menangani jutaan *user* dalam waktu yang bersamaan. (Siregar Zunaibah, Putri Erwina, 2021).

Pengertian *MySQL* adalah sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi-koleksi struktur data (*database*) baik meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan *database*. (Rafi & Indahyanti, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah sistem manajemen basis data yang digunakan untuk mengelola, menyimpan, dan mengatur kumpulan data dalam suatu *database*. *MySQL* dapat terhubung dengan bahasa pemrograman seperti *PHP* melalui perintah *query*, sehingga memudahkan proses pengolahan data dalam aplikasi berbasis *web*.

2.9 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. (Negeri et al., 2020).

XAMPP merupakan paket php berbasis *open source* yang dikembangkan oleh

sebuah komunitas *open source*. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa paket yang telah disediakan adalah *Apache*, *Mysql*, *Php*, dan *Phpmyadmin*. (Smp & Duhiadaa, 2023).

2.10 Database

Database adalah alat yang berguna untuk memproduksi dan mengelola data dalam jumlah besar secara efisien sambil menjaga keamanan jangka panjang. Ini terdiri dari kumpulan program pengakses data yang menyimpan informasi ini, yang juga dikenal sebagai *database*. Informasi ini sangat penting bagi organisasi dan tujuannya. Tujuan utama *Database* adalah menyediakan sumber daya untuk penyimpanan dan pengambilan data yang mudah dan efisien dari *database*. Basis data sistem dirancang untuk mengelola informasi dalam jumlah besar. (Fahzirah, 2024).

Database adalah sekumpulan file data yang satu sama lainnya saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga memudahkan untuk mendapatkan dan memproses data tersebut. *Database* adalah sekumpulan data-data yang saling berkaitan, dan berinteraksi ang saling berhubungan secara efesien dengan memusatkan data dan mengontrol data *Redudancy* (Perangkapan data). (Ariansyah & Wijaya, 2021).

Sehingga dapat disimpulkan jika *database* merupakan kumpulan berbagai data dan informasi yang ada dan disimpan di suatu media tertentu, umumnya pada komputer.

2.11 CodeIgniter

CodeIgniter merupakan *web application network* yang bersifat *opensource* yang digunakan untuk sebuah aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*. *CodeIgniter* itu sendiri menjadi sebuah *framework PHP* menggunakan model *MVC (Model, View, Control)* untuk website dan aplikasi yang dinamis dengan menggunakan *PHP*. *CodeIgniter* adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi *PHP* berdasarkan arsitektur yang terstruktur. (Randa et al., 2023).

Secara umum, *CodeIgniter* adalah sebuah *framework* khusus *web* dan

application development yang dirancang khusus untuk mempermudah *developer* dalam mengembangkan aplikasi berbasis *web* karena *CodeIgniter* yang bersifat *open-source*.

2.12 Penelitian Terdahulu

Pembuatan proposal skripsi ini mengacu pada beberapa jurnal serta penelitian lainnya sebagai pedoman dalam penyusunannya, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

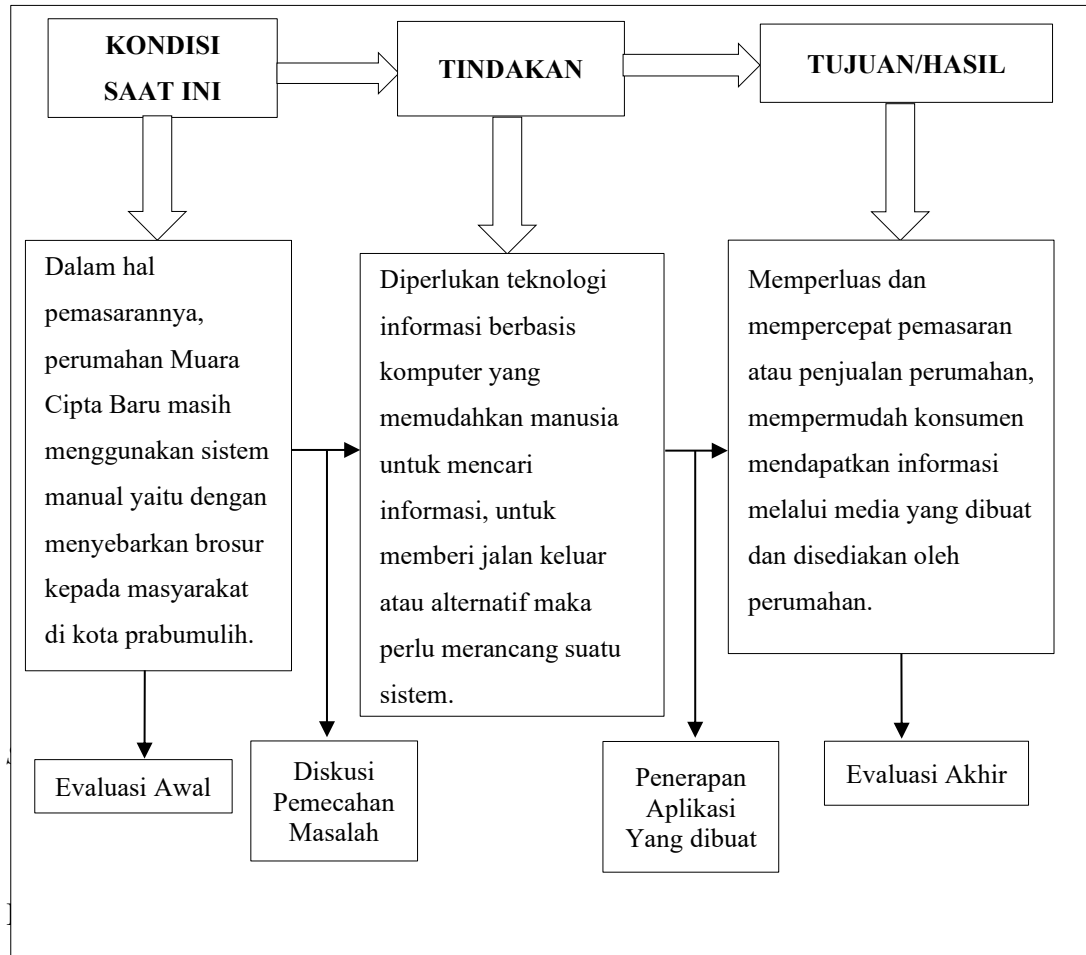
No	Penelitian	Persamaan	Metode Penelitian
1.	Judul : Rancang Bangun Sistem Pemasaran Property Berbasis Web Studi Kasus PT. Akila Trijaya Penulis : Arief Herdiansyah, Tuti Handayani, dkk Tahun : 2020	Menggunakan Bahasa Pemograman PHP database MySQL	Metode Waterfall
2.	Judul : Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah Pada PT.Nakama Berbasis Web dengan menggunakan Metode waterfall Penulis : Jos Okto & Surya Hendra Putra Tahun : 2022	Merancang system informasi penjualan menggunakan database MySQL	Metode Waterfall
3.	Judul : Aplikasi Pemasaran Perumahan PT.Griya Abee Makmur Ragajaya Citayam Kabupaten Bogor menggunakan Metode RAD Berbasis web Penulis : Muhammad Risqi Vramasatya, NM Faizah, dkk Tahun : 2022	Sistem Pemasaran yang dikembangkan dengan XAMPP, PHP, dan MySQL	Metode Rapid Application Development (RAD)
4.	Judul : Sistem Informasi Pemasaran Rumah Di CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Web Penulis : Muhammad Ravi Maulana,Romi Kaestria, dkk Tahun : 2023	Menggunakan Pemodelan UML (Unified Modelling Language) yaitu use case diagram, activity diagram	Metode Rapid and Development (R&D)
5.	Judul : Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Pusaka Bumi Menggunakan View 360 Berbasis Web Penulis : Kamdan,Dwi Sartika Simatupang, dkk Tahun : 2023	Menggunakan Pemodelan UML (Unified Modelling Language) Activity Diagram.	Metode Prototype

6.	Judul : Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan PT.Fipa Indah Residential Berbasis Web Penulis : Hasrah Wahyuni, Purnawansyah, dkk Tahun : 2024	Menggunakan Pemodelan UML(Unified Modelling Language), Use case Diagram,Flowchart, Activity Diagram,Sequence Diagram,Class Diagram	Metode Customer Relationship Management (CRM)
7.	Judul : Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Griya Panji Berbasis Web Pada PT.Noval Perkasa Prima Penulis : Anita Kusumasari,Dedi Haryanto,dkk Tahun : 2024	Menggunakan Pemodelan UML(Unified Modelling Language), Use case diagram dan class diagram.	Metode Waterfall
8.	Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web Pada PT. Agung Selaras Group Pekanbaru Penulis : Armiza Rahmaddion & Edo Arribe Tahun : 2024	Menggunakan Pemodelan UML(Unified Modelling Language), Use case diagram dan class diagram.	Metode Waterfall
9.	Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perumahan Berbasis Web Pada Puri Asri Property Penulis : Dony Rizki Wijayanto, Agus Rianto, dkk Tahun : 2025	Menggunakan Pemodelan UML(Unified Modelling Language), Use case diagram dan class diagram.	Metode Waterfall
10.	Judul : Sistem Informasi Pemasaran dan Kredit Rumah Menggunakan Metode RAD Penulis : Mita Maulita,Marina Elsera,dkk Tahun : 2022	Sistem Pemasaran yang dikembangkan dengan XAMPP, PHP, dan MySQL	Metode Rapid Application Development (RAD)

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti (2025)

2.13 Kerangka Pikir

Kerangka pikir atau uraian pernyataan tentang kerangka konsep pemecah masalah. Adapun kerangka pikir dari peneliti yaitu:



berikut:

1. Kondisi saat ini
 - a. Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru masih dilakukan secara manual.
 - b. Media pemasaran yang digunakan adalah penyebaran brosur kepada masyarakat di Kota Prabumulih.
 - c. Cara ini kurang efektif karena jangkauan informasi terbatas dan tidak cepat.
2. Tindakan
 - a. Diperlukan pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer.
 - b. Teknologi digunakan untuk memudahkan masyarakat mencari informasi perumahan.

- c. Perlu dirancang sebuah sistem untuk meningkatkan efisiensi penyampaian informasi.

3. Tujuan / Hasil

- a. Memperluas dan mempercepat proses pemasaran atau penjualan perumahan.
- b. Mempermudah konsumen mendapatkan informasi melalui media sistem yang disediakan.
- c. Menjadikan pemasaran lebih efektif dan mudah diakses.



BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, dimana dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah jalan kemala kelurahan Muara Dua yang terletak di kecamatan Prabumulih Timur, kota Prabumulih, Sumatera Selatan. Dalam rangka melakukan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data di kediaman Bapak Sardan, agar informasi yang diperoleh lebih akurat.

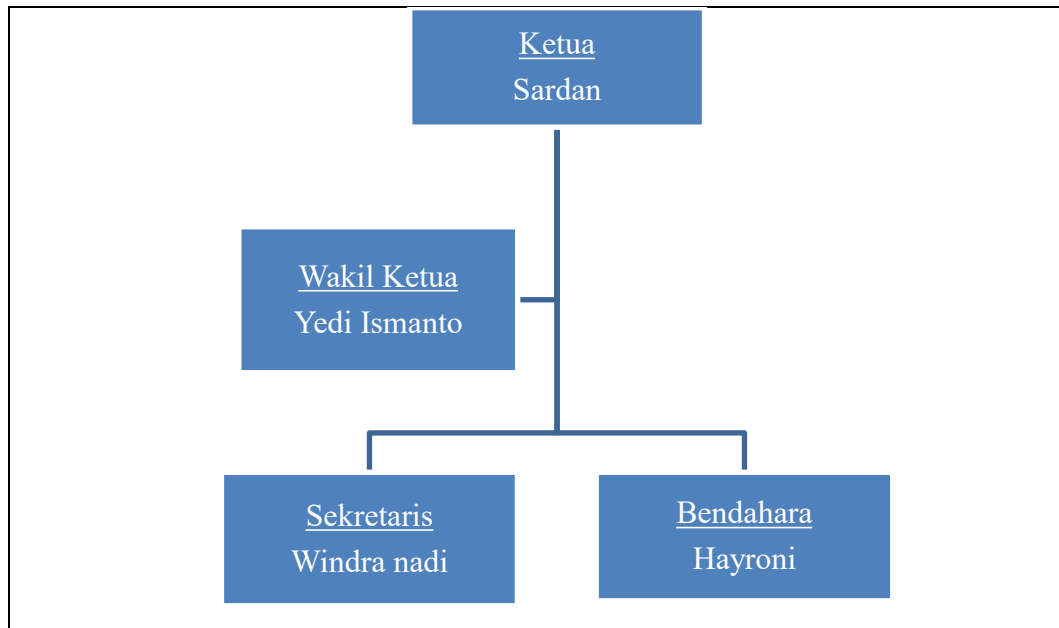
3.2 Sejarah Singkat Perumahan Muara Cipta Baru

Berdirinya usaha perumahan dimulai dari tahun 2019, pada mulanya berdiri usaha beliau diajak bisnis oleh keponakannya mereka membangun usaha perumahan berjumlah 4 orang. usaha perumahan yang dibuat pertama kali di daerah kebun duren kota Prabumulih. Perumahan yang dibangun merupakan nonbank melainkan milik pribadi dan juga sistem pembayarannya di lakukan datang kerumah atau bisa juga transfer melalui bank.

Pada waktu sekarang perumahan yang ditekuni oleh beliau sudah memiliki hampir kurang lebih 41 rumah, sistem pembangunan bisa juga tanah dari beliau dan juga yang memiliki tanah sendiri juga bisa dibangun dan juga bisa tanah dari mereka ber empat. Untuk sekarang ini omset perbulan bisa sampai 5-10 juta perbulan.

3.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi menjelaskan bagaimana tugas kerja akan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal sesuai dengan bagian ataupun posisi seseorang dalam suatu organisasi. Berikut Adalah struktur organisasi pada Perumahan Muara Cipta Baru:



Sumber: Data Perumahan Muara Cipta Baru (2025)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perumahan Muara Cipta Baru

3.3.1 Deskripsi Tugas

Adapun tugas dari tiap-tiap jabatan yang ada pada Perumahan Muara Cipta Baru sebagai berikut:

1. Nama jabatan: Ketua Perumahan Muara Cipta Baru

Ketua memiliki tugas pokok dan wewenang dalam menjalankan tugas jabatan, yang meliputi:

- a. Memimpin, mengarahkan, dan mengawasi seluruh kegiatan organisasi.
- b. Mengambil Keputusan strategis terkait pengelolaan lingkungan dan pelayanan warga.
- c. Menjadi penanggung jawab utama dalam setiap program atau kegiatan.
- d. Menjalin komunikasi dengan mitra kerja, menyelesaikan persoalan atau konflik antar warga secara adil dan bijaksana.
- e. Mengawasi kinerja wakil ketua, sekretaris, dan bendahara agar kegiatan berjalan sesuai rencana.
- f. Menyetujui laporan administrasi dan keuangan.

2. Nama jabatan: Wakil Ketua Perumahan Muara Cipta Baru

Sama halnya dengan Ketua, Wakil Ketua juga memiliki tugas pokok dan wewenang, yaitu:

- a. Membantu ketua dalam melaksanakan tugas.
- b. Menggantikan ketua apabila berhalangan hadir.
- c. Mengawasi pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan keputusan rapat.
- d. Menjadi penghubung antara ketua dan pengurus lainnya agar komunikasi tetap lancar.
- e. Membantu penyelesaian masalah operasional di lingkungan perumahan.

3. Nama jabatan: Sekretaris Perumahan Muara Cipta Baru

Tugas dan wewenang Sekretaris, yaitu:

- a. Menyusun, mencatat, dan menyimpan arsip surat masuk dan keluar.
- b. Menyusun notulen setiap rapat dan mendistribusikan hasil rapat kepada pengurus.
- c. Membantu ketua dalam penyusunan laporan periodik.
- d. Menyusun dokumen resmi seperti surat undangan, pemberitahuan, laporan kegiatan.
- e. Memastikan seluruh data warga dan dokumen organisasi tertata rapi.

4. Nama jabatan: Bendahara Perumahan Muara Cipta Baru

Adapun Tugas dan wewenang Bendahara, yaitu:

- a. Mengelola seluruh keuangan perumahan termasuk pemasukan dan pengeluaran.
- b. Menyusun laporan keuangan bulanan dan tahunan.
- c. Menyimpan bukti transaksi serta membuat pembukuan secara sistematis.
- d. Menjaga transparansi dan akurasi dalam kegiatan keuangan.

3.4 Metode penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Fungsi – fungsi yang salah atau hilang (Juniardi, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah membuat gambaran deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat berkaitan dengan fakta,

sifat, sampai hubungan antar fenomena yang diteliti.

Metode pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. (Dr. Arif Rachman, et al 2024).

Maka berdasarkan penjelasan di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu penggambaran secara menyeluruh, luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan.

3.5 Sumber Data

Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dapat diperoleh melalui observasi secara langsung pada objek ataupun wawancara bersama dengan narasumber tempat dilakukannya penelitian yaitu kepada Pimpinan di Perumahan Muara Cipta Baru.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder sebagai penunjang dari kebutuhan data primer yang diperoleh melalui studi pustaka sebagai acuan penulisan dalam penelitian yang dilakukan, seperti buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu sampai dengan artikel.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek penelitian, dan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti berada di jalan kemala kelurahan Muara Dua.

2. Wawancara

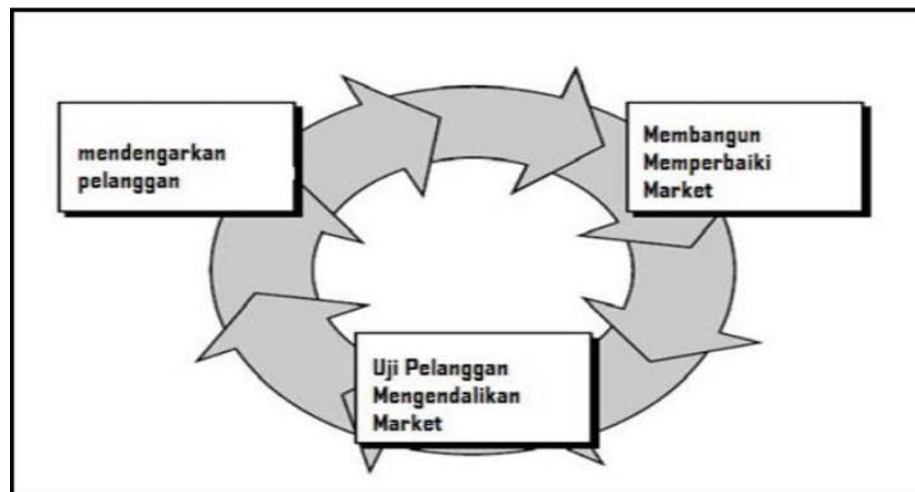
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat, agar dapat menganalisa sistem yang sedang berjalan, dengan cara melakukan wawancara bersama dengan narasumber di tempat penelitian dilakukan dengan Bapak Sardan selaku pemilik Perumahan Muara Cipta Baru.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang berasal dari buku, *e-book*, jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik itu objek, maupun metode yang digunakan yaitu metode *Prototype*.

3.7 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah *prototype*. Metode *prototype* merupakan metode pengembangan sistem dimana hasil analisa perbagian sistem langsung diterapkan kedalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai (Ariansyah & Wijaya, 2021). Tahapan-tahapan yang dilakukan dapat di jelaskan yaitu, sebagai berikut:



Sumber: Data diolah oleh (Ariansyah & Wijaya, 2021)

Gambar 3.2 Siklus *Prototype*

1. Mendengarkan pelanggan

Mengidentifikasi kebutuhan user yang di ketahui dan fitur yang di inginkan dalam sistem tersebut sesuai dengan keperluannya, yang telah di analisis oleh peneliti dengan melakukan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka.

2. Membangun / memperbaiki

Membangun sebuah rancangan sistem *prototype* untuk menemukan kebutuhan awal yang diperlukan.

3. Pelanggan melihat / menguji

Peneliti melakukan uji coba sistem yang telah dibuat untuk dipastikan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan *user*, jika tidak sesuai akan dilakukan revisi dan digunakan sebagai acuan dalam memperjelas kebutuhan *software* dan kemudian dikembangkan *prototype* selanjutnya. Siklus ini akan terus berlangsung hingga di dapatkan *prototype* sistem yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

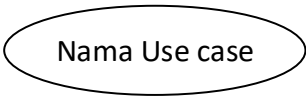
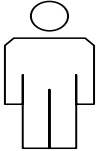
3.7 Alat Bantu Perancangan

Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Suhartini, dkk (2020:29), UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem informasi atau perangkat lunak. Adapun diagram yang digunakan di dalam UML, yaitu sebagai berikut:

3.7.1 Usecase Diagram

Dalam sistem ini akan menggunakan *use case* diagram guna mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Ada dua hal pada *use case* yaitu pendefinisian, apa yang disebut aktor dan *use case*.

Tabel 3.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

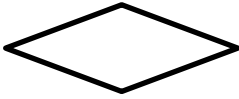
Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
Aktor/ <i>Actor</i> 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar system informasi.
Asosiasi/ <i>association</i> 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ekstensi/ <i>extend</i> 	Relasi Use case tambahan ke sebuah Use Case Dimana Use Case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa Use Case tambahan.
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah Use Case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
Include/ <i>Use Case</i> 	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case Dimana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya.

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

3.7.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai macam *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem yang sedang dirancang, yang perlu diperhatikan pada disini adalah, bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem itu sendiri, bukan menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh aktor (pengguna). Berikut ini adalah simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram*:

Tabel 3.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>Join</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Sudut Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

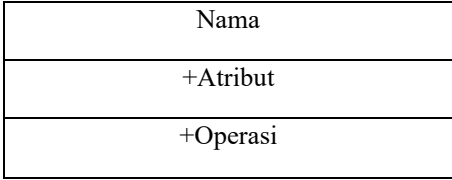
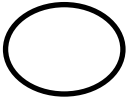
Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.7.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Suhartini, dkk, 2020:31).

Menurut Kurniawan & Syarifuddin (2020), *Class* diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak digunakan. *Class* diagram juga *dapat* memperlihatkan hubungan antara kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (*logical view*) dari suatu sistem. Selama proses desain, *class* diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat. Berikut simbol-simbol yang ada pada *class* diagram yaitu, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada Struktur <i>System</i> .
Antarmuka/<i>interface</i> Nama_<i>interface</i> 	Sama dengan konsep pada <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/<i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/<i>Directed Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-Khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/<i>Aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.8 Pengujian *Software*

Pengujian atau testing sendiri merupakan elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak seperti halnya analisis, desain, dan pengkodean. (Utomo et al., 2020)

Metode uji coba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat - syarat fungsional suatu program.

Uji coba *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

Dapat disimpulkan Pengujian perangkat lunak merupakan tahap penting dalam menjamin kualitas suatu sistem karena menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh siklus pengembangan perangkat lunak. Melalui metode *black box testing*, pengujian difokuskan pada aspek fungsional tanpa melihat struktur internal kode, sehingga pengembang dapat memastikan bahwa setiap fungsi dalam program bekerja sesuai dengan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang benar berdasarkan berbagai kondisi input yang diuji. Metode ini membantu mendeteksi kesalahan fungsional secara efektif dan memastikan sistem berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada Perumahan Muara Baru dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru Berbasis *Web* dapat dikatakan berjalan dengan baik dan lancar apabila faktor pendukungnya telah terpenuhi dengan baik. Faktor pendukung tersebut antara lain sumber daya manusia yang berkualitas, disiplin kerja serta ditambah dengan sarana yang menunjang.

Permasalahan yang ada pada Perumahan Muara Cipta Baru tersebut adalah Belum adanya *web* sebagai Media Pemasaran Perumahan, maka di perlukan suatu pemecahan masalah yang membantu Perumahan Muara Cipta Baru sebagai alat Pemasaran dalam *web*. Salah satunya dengan membuat Rancang Bangun Aplikasi Media Pemasaran Pada Perumahan Muara Cipta Baru Berbasis *Web*.

4.2 Pemecahan Masalah

Rancang Bangun Aplikasi Media Pemasaran Pada Perumahan Muara Cipta Baru Berbasis *Web* ini sangatlah penting agar calon pembeli dapat mengetahui informasi Perumahan Muara Cipta Baru seperti, lokasi Perumahan Muara Cipta Baru mengetahui foto perumahan harga perumahan, tipe perumahan ukuran, kamar dan kamar mandi perumahan.

4.3 Analisa Prosedur yang Sedang Berjalan

Prosedur sistem yang sedang berjalan pada Perumahan Muara Cipta Baru adalah:

1. Pembeli data langsung ke Perumahan Muara Cipta Baru untuk membeli unit perumahan.
2. Pemasaran perumahan dilakukan secara manual membagikan brosur ke masyarakat untuk mengetahui adanya informasi tentang perumahan agar bisa melihat type rumah, harga dan ukuran rumah.

4.4 Kekurangan Sistem yang Berjalan

Berdasarkan analisa diatas maka dapat disimpulkan dari beberapa masalah yang timbul dan kelemahan yang dihadapi oleh Perumahan Muara Cipta Baru dimana kurangnya pemberian informasi secara luas tentang Perumahan Muara Cipta Baru bagi masyarakat yang ingin mengetahui informasi tentang perumahan secara detail antara lain.

1. Pelanggan harus datang langsung ke Perumahan Muara Cipta Baru untuk melihat informasi terbaru yang ada pada perumahan.
2. Secara tidak langsung pelanggan menghabiskan waktu untuk datang hanya untuk melakukan pemesanan.

4.5 Rancangan Sistem

Berdasarkan analisis dari sistem, maka diusulkan suatu *web* yang akan membantu mempromosikan pemasaran perumahan secara jelas. *Web* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *MySQL*. Rancangan sistem ini diharapkan dapat memberikan gambaran sebagaimana rancangan yang akan berjalan dan dapat diimplementasikan lagi kemudian hari.

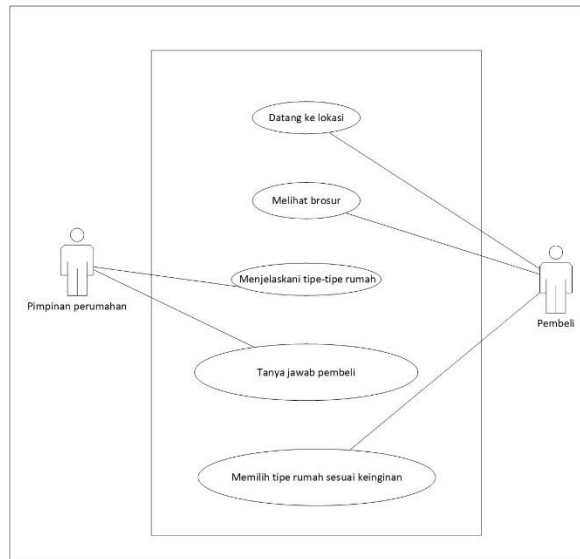
Untuk mempermudah dalam pembuatan web ini, maka diusulkan suatu sistem dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*. Dalam pembuatan *web* ini jenis yang digunakan dalam metode *UML* adalah:

4.5.1 Usecase Diagram

Usecase Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

1. Usecase Diagram Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan kegiatan analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang. Adapun *Usecase* Diagram Berjalan pada rancang bangun website media pemasaran perumahan pada Perumahan Muara Cipta Baru



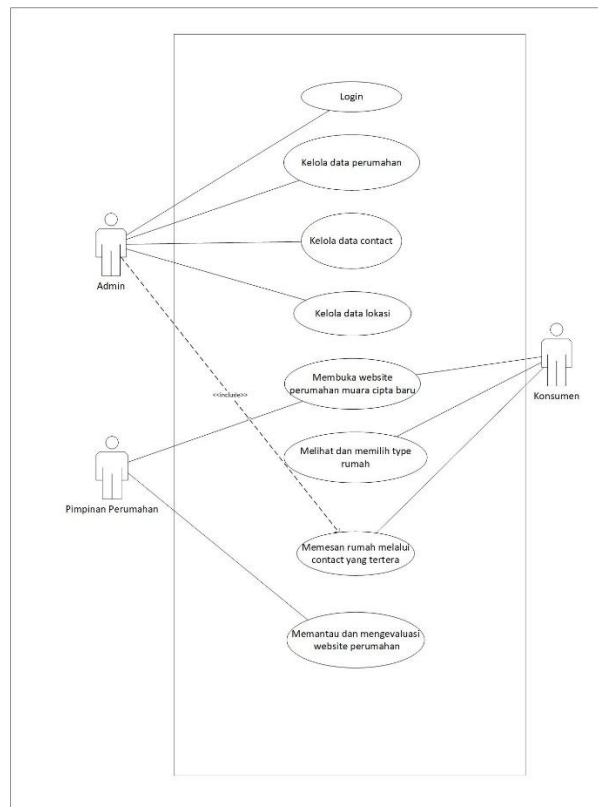
Sumber: Peneliti (2026)

Gambar 4.1 *Usecase Diagram Berjalan*

Pada gambar 4.1 diatas menjelaskan alur proses pemasaran perumahan yang masih berjalan secara manual, dimulai ketika pembeli datang langsung ke lokasi perumahan untuk mencari informasi. Di lokasi pembeli melihat brosur yang tersedia sebagai sumber informasi awal mengenai rumah yang ditawarkan. Selanjutnya, pimpinan perumahan memberikan penjelasan lebih rinci mengenai tipe-tipe rumah yang tersedia pada pembeli. Berdasarkan penjelasan dan informasi harga yang diperoleh, pembeli kemudian menentukan dan memilih tipe rumah yang sesuai kebutuhan dan keinginannya.

2. *Usecase Diagram Yang Diusulkan*

Dalam perancangan sistem yang dibangun terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan agar dalam pembuatan sistem yang baru lebih terarah dan lebih terurut. Maka berikut gambaran umum sistem yang diusulkan:



Sumber: Peneliti (2026)

Gambar 4.2 *Usecase* Diagram Yang Diusulkan

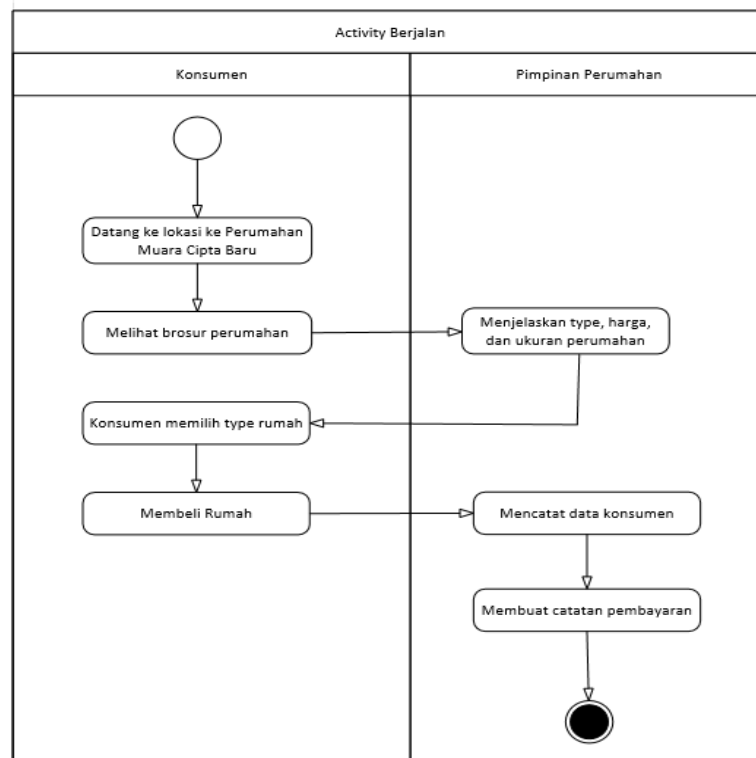
Pada gambar 4.2 diatas menjelaskan alur proses pemasaran perumahan perumahan yang melibatkan tiga aktor utama, yaitu admin, konsumen, dan pimpinan perusahaan. Proses dimulai dari admin yang melakukan login ke dalam sistem untuk mengelola data perumahan. Setelah berhasil masuk, admin dapat menginput atau mengelola informasi terkait perumahan seperti data gallery, data contact, data lokasi. Di sisi lain, konsumen dapat mengakses *website* untuk melihat informasi perumahan yang tersedia, kemudian memilih tipe rumah yang diinginkan berdasarkan kebutuhan. Kemudian pimpinan memantau isi dari sistem.

4.5.2 Activity Diagram

Activity diagram menyediakan gambaran untuk memodelkan proses atau alur kerja model dalam suatu sistem informasi. Berdasarkan alur *activity diagram* yang sedang berjalan. Maka, peneliti mengusulkan sistem yang baru. *Activity diagram* yang diusulkan pada Perumahan Muara Cipta Baru tersebut merupakan gambaran dari hubungan antara pengguna dengan sistem.

1. Activity Diagram Berjalan

Dalam menggambarkan proses saat ini yang masih manual, dimana calon pembeli harus datang langsung, bertanya ke marketing, lalu mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan secara langsung.



Sumber: Peneliti (2026)

Gambar 4.3 Activity Diagram Berjalan

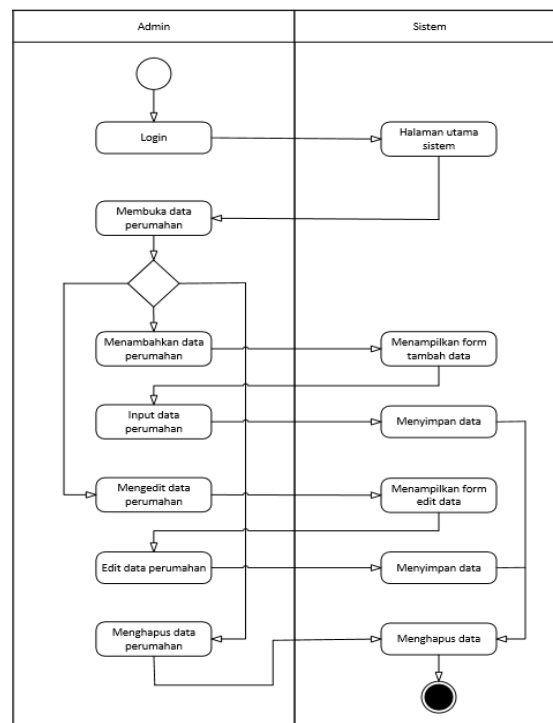
Pada gambar 4.3 diatas menjelaskan alur proses aktivitas diagram yang sedang berjalan di Perumahan Muara Cipta Baru yang dimulai dari konsumen datang ke lokasi perumahan dan melihat brosur perumahan yang ada dan dijelaskan oleh pimpinan perumahan mengenai type rumah, harga, dan ukurannya. Kemudian konsumen

memilih rumah yang diinginkan setelah itu membeli rumah dan pimpinan perumahan mencatat data pembeli lalu membuat catatan pembayarannya.

2. Activity Diagram Yang Diusulkan

Dalam proses yang sudah berbasis sistem (*website*), dimana calon pembeli bisa melihat informasi rumah, memilih unit, dimana calon pembeli bisa melihat informasi rumah, memilih unit, dan melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang langsung.

1). Activity Diagram Admin



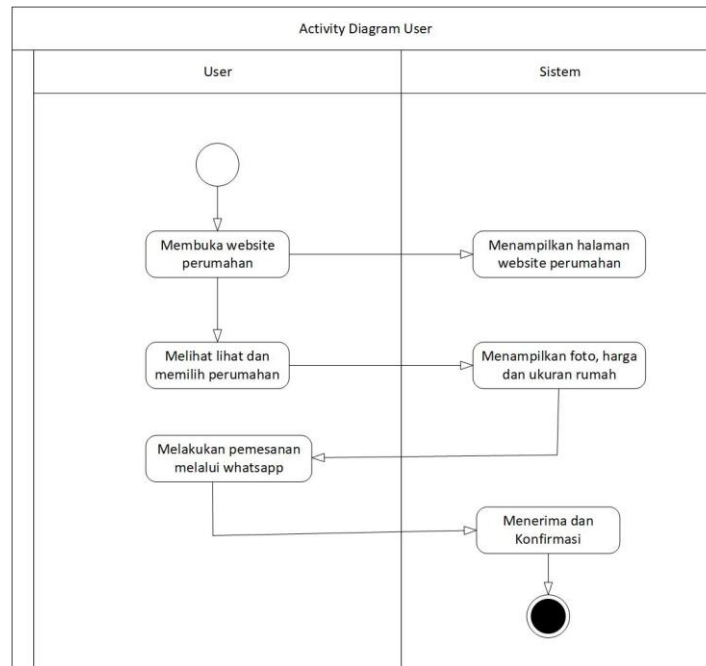
Sumber: *Peneliti (2026)*

Gambar 4.4 Activity Diagram Admin

Pada gambar 4.4 diatas menggambarkan alur pengelolaan data perumahan oleh admin melalui sistem, proses dimulai dari admin melakukan login, kemudian sistem menampilkan halaman utama. Setelah itu, admin membuka data perumahan untuk melihat informasi yang tersedia. Kemudian admin dapat memilih beberapa pilihan yaitu menambahkan, mengedit, atau menghapus data perumahan. Jika admin memilih menambahkan data, maka sistem

akan menampilkan form edit data, lalu admin melakukan perubahan pada yang dipilih dan sistem kembali menyimpan hasil perubahan tersebut. Sedangkan jika admin memilih menghapus data, maka sistem akan langsung memproses penghapusan data.

2). *Activity Diagram User*



Sumber: *Peneliti (2026)*

Gambar 4.5 *Activity Diagram User*

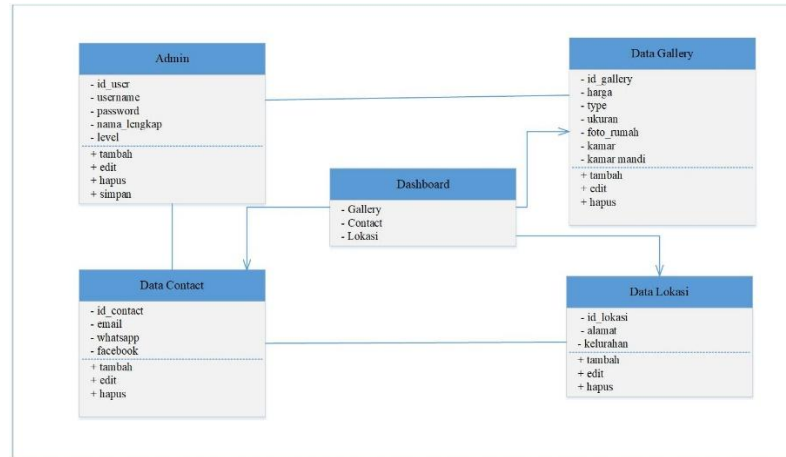
Pada gambar 4.5 menggambarkan alur aktivitas user dan sistem yang dimana proses dimulai dari user membuka *website* perumahan muara cipta baru lalu sistem menampilkan halaman utama *website*. Setelah itu user melihat dan memilih perumahan yang diinginkan dan sistem menampilkan foto rumah, harga dan ukuran. Kemudian user melakukan pemesanan melalui whatsapp dan admin menerima lalu mengkonfirmasi.

4.5.3 *Class Diagram*

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dari sistem informasi yang dirancang. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas yang terlibat dalam sistem beserta atribut dan metode yang dimilikiny, serta hubungan antar kelas.

1. Class Diagram

Berdasarkan dari *usecase* dan *activity* diagram yang diusulkan, maka class diagram dari perancangan sistem informasi pemasaran perumahan muara cipta baru berbasis *website* yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 4.6 Class Diagram

Pada gambar 4.6 menggambarkan struktur sistem informasi pemasaran perumahan yang terdiri dari empat kelas utama, yaitu Admin, Data Gallery, Data Contact, Data Lokasi. Kelas Admin memiliki fungsi untuk login dan mengelola data seperti menambah, mengedit, menghapus, dan menyimpan.

4.6 Perancangan Database

Rancangan basis data sebagai penyimpanan data yang digunakan dalam aplikasi, serta *database* sendiri membantu pemrograman dalam menampilkan data. Dari hasil pembahasan diatas terdapat beberapa perancangan yang diusulkan. Dari rancangan tersebut, akan dibuat bentuk perancangan basis data agar dapat mempermudah dalam melihat bentuk *file* dan isinya. Berikut dibawah ini terdapat beberapa tabel dari perancangan sistem ini :

1. Tabel *Login* Admin

Nama : Tabel *login* Admin

Fungsi : Untuk *login admin*

Tabel 4.1 Tabel Login Admin

Field name	Data type	File size	Keterangan
Id_user	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
username	Varchar	10	
password	Varchar	10	
nama_lengkap	Varchar	10	
level	Int	1	

2. Tabel *Gallery*

Nama : Tabel *Gallery*

Fungsi : Konsumen dapat melihat foto-foto rumah dan keterangannya

Tabel 4.2 Tabel *Gallery*

Field name	Data type	File size	Keterangan
Id_gallery	Int	5	<i>Primary Key</i>
harga	Decimal	10	
type	Int	6	
ukuran	Varchar	10	
foto_rumah	Varchar	255	
kamar	Int	5	
kamar mandi	Int	5	

3. Tabel *Contact*

Nama : Tabel *Contact*

Fungsi : Konsumen dapat memilih kontak yang ingin dihubungi untuk melakukan pemesanan

Tabel 4.3 Tabel *Contact*

Field name	Data type	File size	Keterangan
Id_contact	Int	5	<i>Primary Key</i>
email	Varchar	15	
whatsapp	Varchar	12	
facebook	Varchar	10	

4. Tabel Lokasi

Nama : Tabel Lokasi

Fungsi : Konsumen dapat melihat lokasi rumah

Tabel 4.4 Tabel Lokasi

Field name	Data type	File size	Keterangan
Id_lokasi	Int	5	<i>Primary Key</i>
alamat	Varchar	15	
kelurahan	Varchar	20	

4.7 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka salah satu bagian yang penting dalam pengembangan sebuah sistem informasi berbasis *web*. Perancangan antar muka dilakukan untuk membuat gambaran desain secara umum yang nantinya akan diperlihatkan kepada pengguna. Berikut adalah reencana dari perancangan antar muka pada Perancangan Sistem Informasi Perumahan Berbasis *Web*:

1. Perancangan halaman home

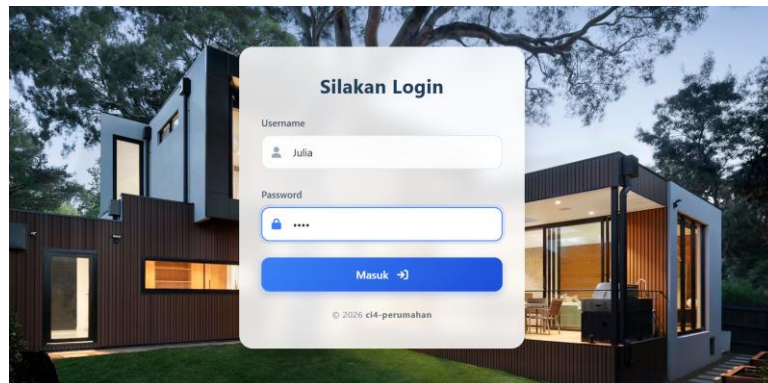


Gambar 4.7 Perancangan Halaman Home

Pada gambar 4.7 diatas menampilkan halaman home yang dapat oleh pengguna untuk melihat perumahan pada website muara cipta baru.

4.7.1 Perancangan tampilan halaman dashboard admin

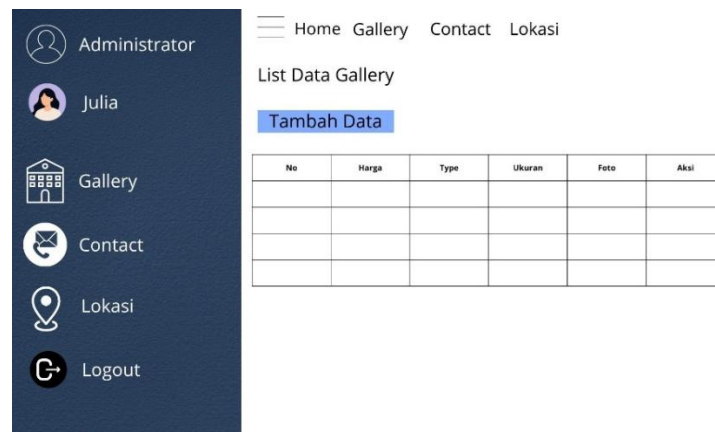
1. Perancangan Halaman Login Admin



Gambar 4.8 Perancangan Halaman Login Admin

Pada gambar 4.8 diatas adalah tampilan halaman Login Admin, pada halaman ini hanya bisa diakses oleh admin, dan pimpinan.

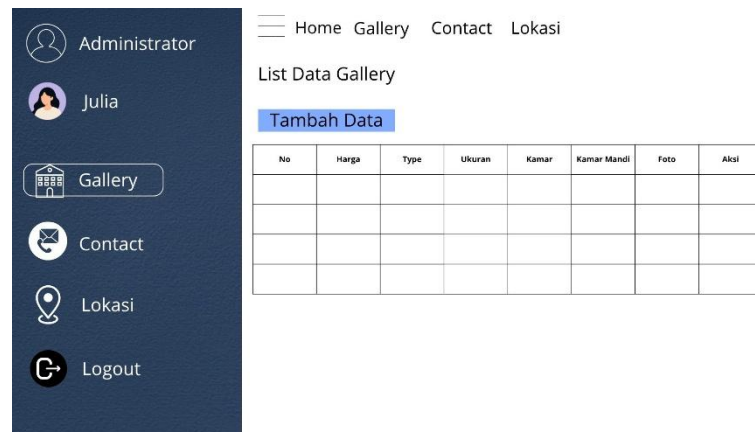
2. Halaman Dashboard Admin



Gambar 4.9 Perancangan Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 4.9 menampilkan halaman dashboard admin yang terdiri dari beberapa menu seperti Dashboard, Gallery, Contact, Lokasi dan LogOut. Dashboard admin juga menampilkan data yaitu Total unit rumah, Rumah terjual, Rumah tersedia, dan Total konsumen. Tampilan ini memudahkan admin untuk mengelola data dengan cepat dan dengan mudah.

3. Perancangan tampilan halaman data gallery



Gambar 4.10 Perancangan Tampilan data Gallery

Pada gambar 4.10 Menampilkan halaman data gallery yang digunakan admin untuk menambahkan data baru.

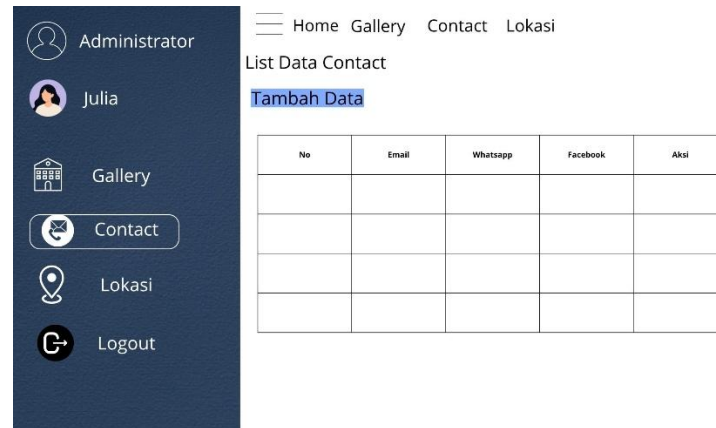
4. Tampilan tambah data gallery



Gambar 4.11 Perancangan Tampilan Tambah Data Gallery

Pada gambar 4.11 tampilan halaman untuk menambahkan data gallery rumah yang terdapat beberapa kolom yang harus diisi oleh admin seperti type rumah, harga rumah, ukuran rumah, dan foto rumah. Semua data telah diisi, lalu admin menekan tombol “simpan” untuk menyimpan data dalam system.

5. Perancangan tampilan halaman data contact



Gambar 4.12 Perancangan tampilan data contact

Pada gambar 4.12 menampilkan halaman data contact yang digunakan untuk menambahkan data kontak baru dengan tabel yang berisi email, whatsapp, dan akun facebook. Agar admin dapat dengan mudah melihat, menambah, dan mengelola kontak yang akan ditampilkan kepada pengguna.

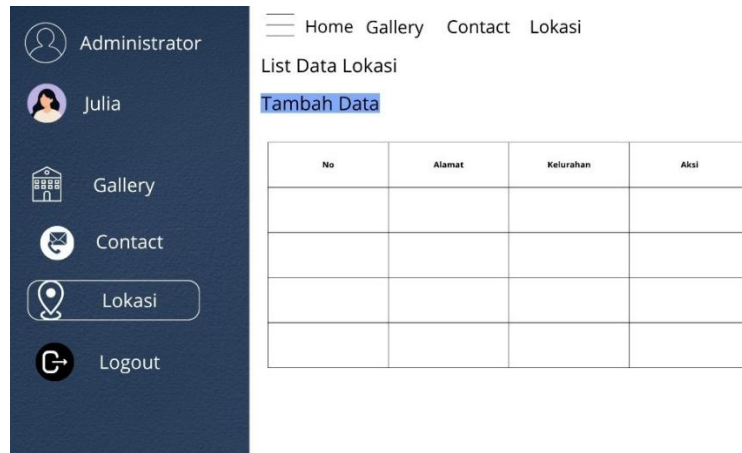
6. Tampilan tambah data contact



Gambar 4.13 Perancangan Halaman Tambah Data Contact

Pada gambar 4.13 menampilkan halaman untuk menambahkan data contact yang terdapat beberapa kolom seperti whatsapp, email, dan akun facebook. Setelah semua data diisi admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan ke dalam sistem.

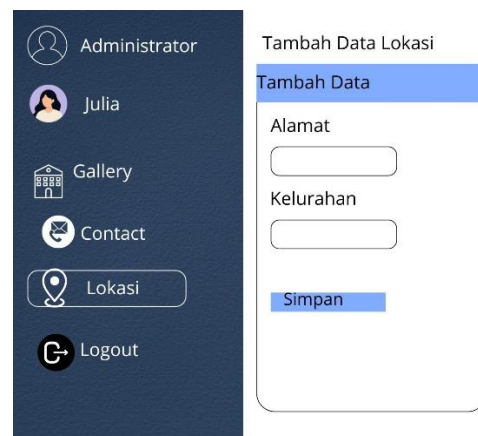
7. Tampilan data lokasi



Gambar 4.14 Perancangan Halaman Data Lokasi

Pada gambar 4.14 menampilkan halaman data lokasi yang digunakan untuk menambahkan data lokasi baru dengan tabel yang berisi alamat, dan no rumah. Agar admin dapat dengan mudah melihat, menambah, dan mengelola lokasi yang akan ditampilkan kepada pengguna.

8. Halaman tambah data lokasi



Gambar 4.15 Perancangan halaman tambah data lokasi

Pada Gambar 4.15 diatas menampilkan halaman untuk menambahkan data contact yang terdapat beberapa kolom seperti whatsapp, email, dan akun facebook. Setelah semua data diisi admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan ke dalam sistem.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Perangkat

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka awal Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru.

5.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan komputer *hardware* dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan instruksi-instruksi yang diberikan dan mengeluarkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh manusia untuk laporan. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk minimal pembuatan program ini sebagai berikut :

1. Laptop Asus VivoBook
2. *Processor Intel(R) Celeron(R)*
3. Ram 4096MB

5.3 Implementasi Perangkat Lunak

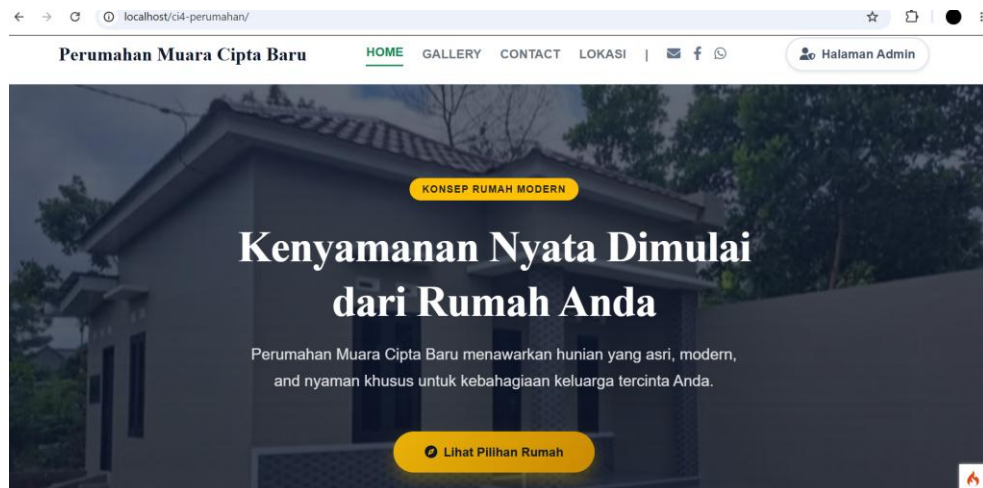
Untuk mendukung sistem yang diusulkan berjalan dengan optimal, dibutuhkan *software* pengolah data, adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan program *website* ini sebagai berikut:

1. *Windows 11 (64bit)*
2. *Xampp Control Panel*
3. *Microsoft Visual Studio Code*
4. *Microsoft Visio 2013*

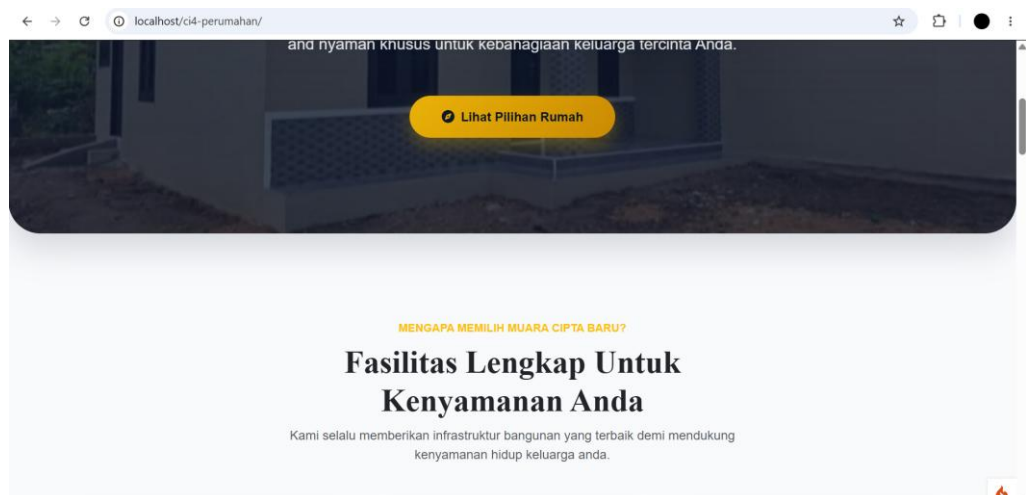
4.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka pada *form* yang ada pada *web* ini. Setiap halaman yang akan dibuat dibentuk sebuah *file* yang berektensi *php*. *File* tersebut dapat diakses dan menjadi penghubung antar admin dengan *web* ini, pada implementasi antar muka halaman utama merupakan penghubung antar muka lain.

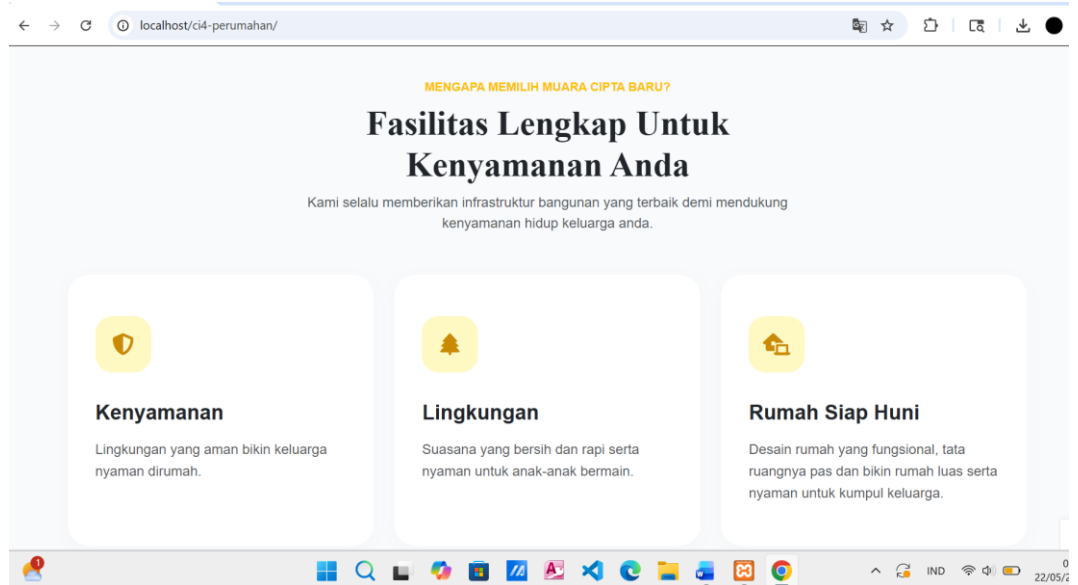
1. Tampilan Halaman Home



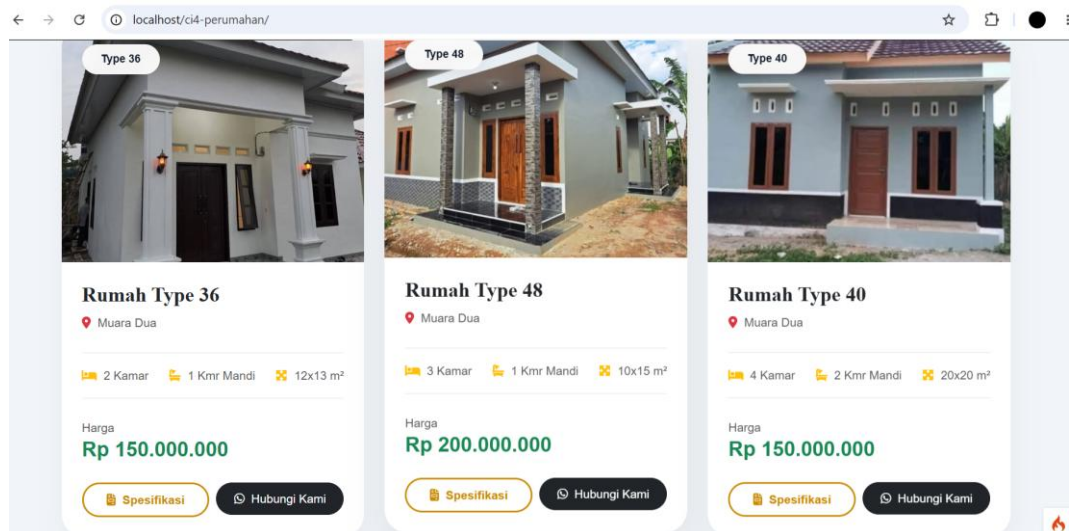
Gambar 5.1 Halaman Depan



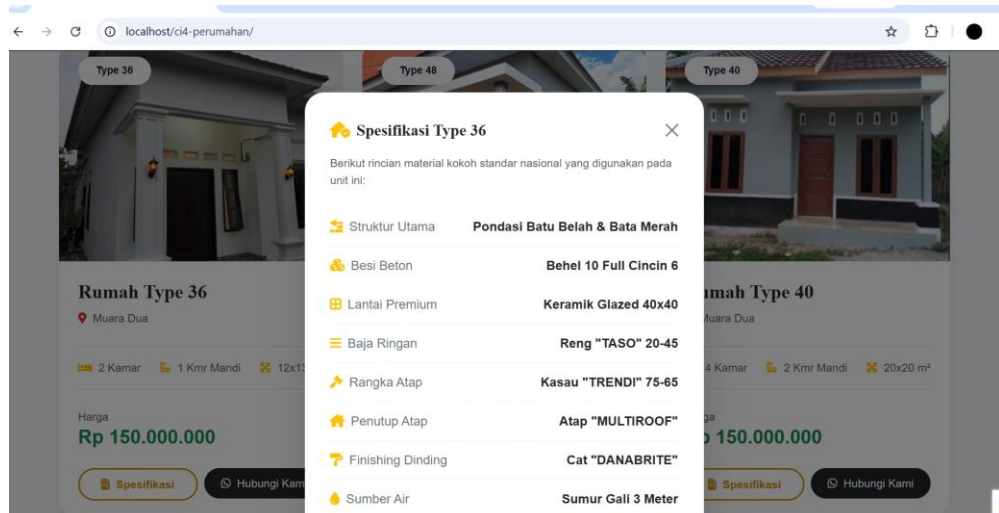
Gambar 5.2 Halaman Informasi Fasilitas Perumahan



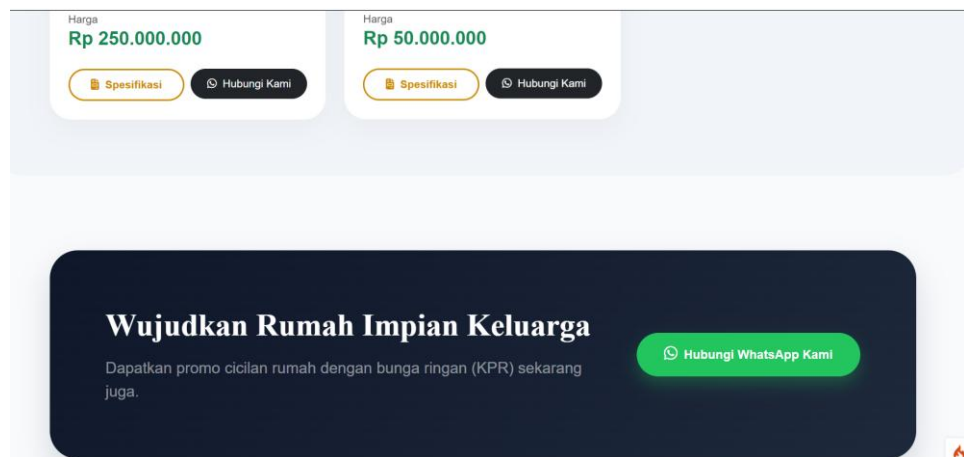
Gambar 5.3 Tampilan fasilitas dan Keunggulan Perumahan



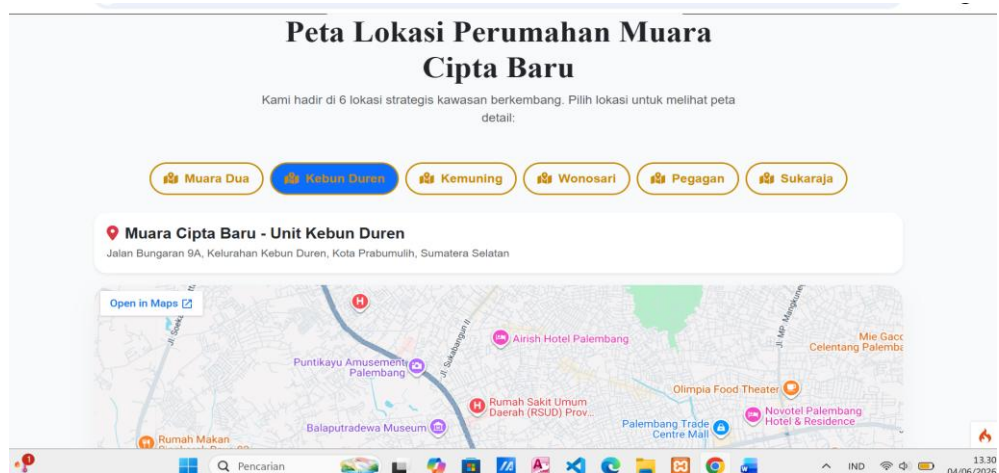
Gambar 5.4 Tampilan Unit Perumahan



Gambar 5.5 Tampilan spesifikasi bangunan pada perumahan

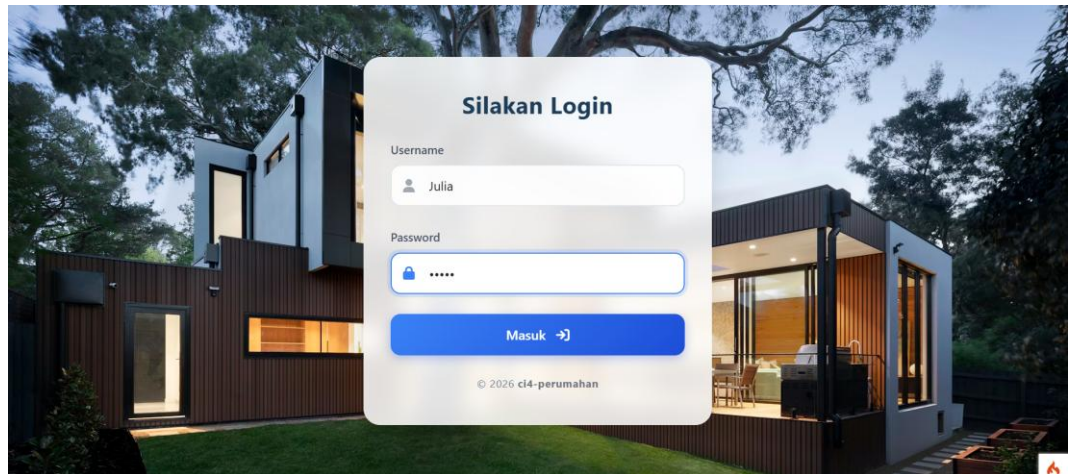


Gambar 5.6 Halaman Contact



Gambar 5.7 Halaman Lokasi

2. Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 5.8 Halaman Login Admin

Pada saat admin berhasil login, maka akan menampilkan halaman data gallery, contact, lokasi, seperti pada gambar dibawah ini:

2.1 Tabel List Data *Gallery*

No	Harga	Type	Ukuran	Kamar	Kamar Mandi	Foto	Aksi
1	150	36	12x13	2	1		Edit Hapus
2	200	48	10x15	3	1		Edit Hapus
3	150	40	20x20	4	2		Edit Hapus

Gambar 5.9 Tampilan List Data gallery

Pada tampilan ini admin dapat menambahkan foto, harga, type, ukuran, kamar, dan kamar mandi rumah serta dapat tambah edit dan hapus data.

Tambah Data

Type

Harga

Ukuran

Foto
 No file chosen

Kamar

Kamar Mandi

Gambar 5.10 Tampilan Tambah Data Gallery

Edit Data

Type

Harga

Ukuran

Kamar

Kamar Mandi

Ganti Foto Rumah
 No file chosen

Gambar 5.11 Tampilan Edit Data Gallery

localhost says
Apakah Anda Yakin ingin Menghapus ?...

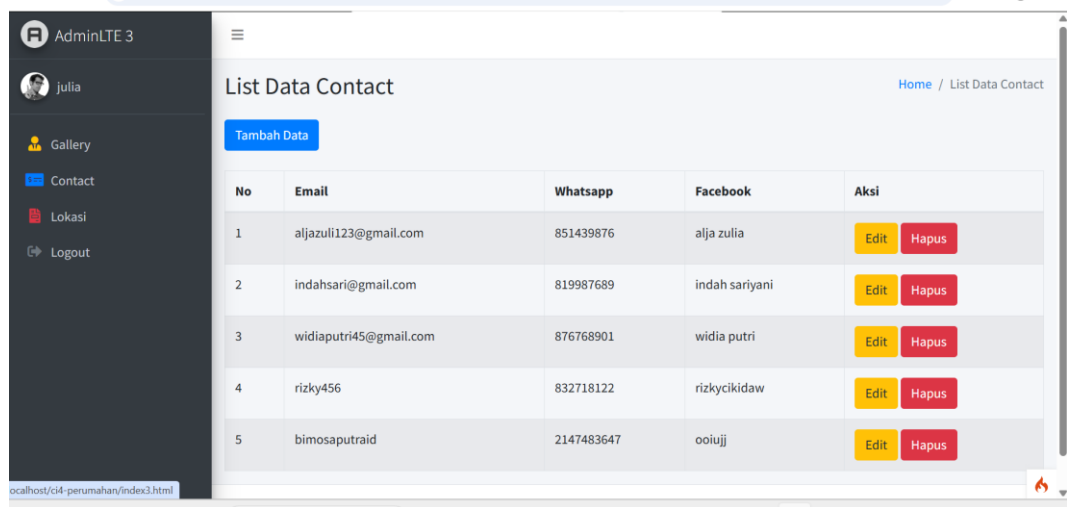
OK Cancel

Home / List Data Gallery

No	Harga	Type	Ukuran	Kamar	Kamar Mandi	Foto	Aksi
1	150	36	12x13	2	1		Edit Hapus
2	200	48	10x15	3	1		Edit Hapus
3	150	40	20x20	4	2		Edit Hapus

Gambar 5.12 Tampilan Hapus Data Gallery

2.2 Tabel List Data *Contact*



AdminLTE 3

julia

Gallery

Contact

Lokasi

Logout

Home / List Data Contact

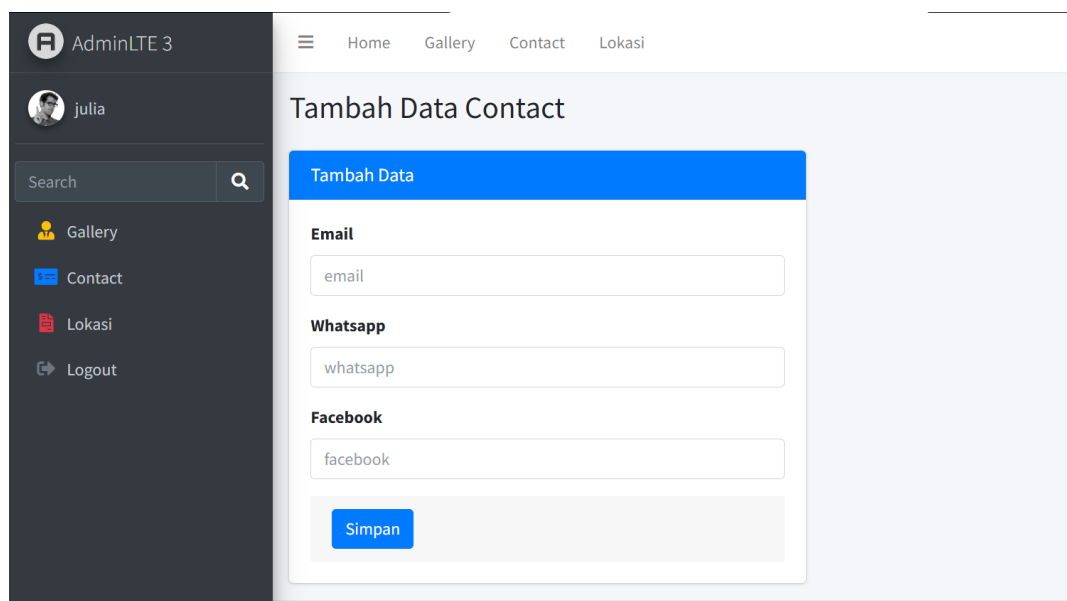
Tambah Data

No	Email	Whatsapp	Facebook	Aksi
1	aljazuli123@gmail.com	851439876	alja zulia	Edit Hapus
2	indahsari@gmail.com	819987689	indah sariyani	Edit Hapus
3	widiaputri45@gmail.com	876768901	widia putri	Edit Hapus
4	rizky456	832718122	rizkycikidaw	Edit Hapus
5	bimosaputraid	2147483647	ooiujj	Edit Hapus

localhost/G4-perumahan/index3.html

Gambar 5.13 Tampilan List Data Contact

Pada tampilan ini admin dapat menambahkan data contact seperti, menambahkan email, whatsapp, dan facebook serta dapat tambah, edit dan hapus data.



AdminLTE 3

julia

Search

Gallery

Contact

Lokasi

Logout

Home Gallery Contact Lokasi

Tambah Data Contact

Tambah Data

Email

email

Whatsapp

whatsapp

Facebook

facebook

Simpan

Gambar 5.14 Tampilan tambah data contact

AdminLTE 3

Home Gallery Contact Lokasi

Julia

Search

Gallery

Contact

Lokasi

Logout

Edit Data Contact

Edit Data

Email

aljazuli123@gmail.com

Whatsapp

851439876

Facebook

alja zuliy

Update

Gambar 5.15 Tampilan Edit data contact

localhost says
Apakah Anda Yakin ingin Menghapus ?...

OK Cancel

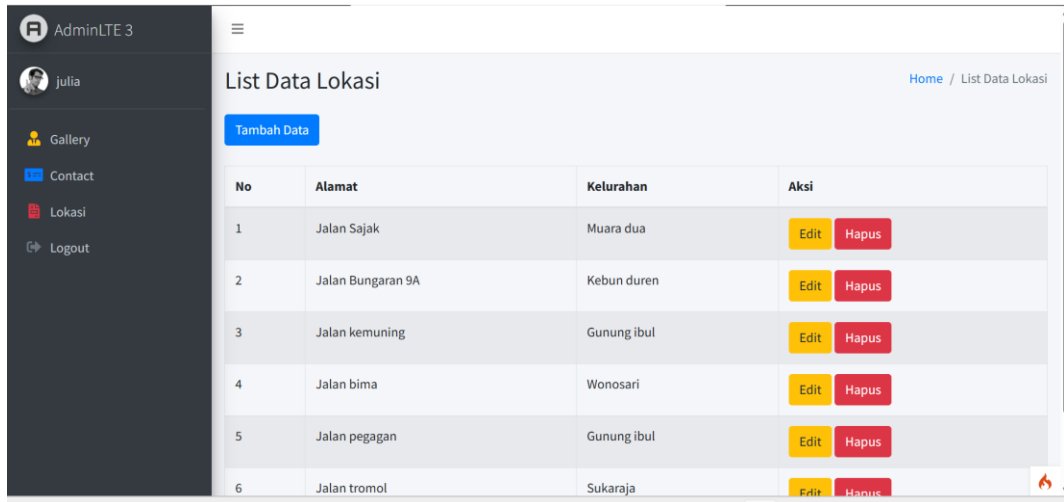
List Data Contact

Tambah Data

No	Email	Whatsapp	Facebook	Aksi
1	aljazuli123@gmail.com	851439876	alja zulia	Edit Hapus
2	indahsari@gmail.com	819987689	indah sariyani	Edit Hapus
3	widiaputri45@gmail.com	876768901	widia putri	Edit Hapus
4	rizky456	832718122	rizkycikidaw	Edit Hapus
5	bimosaputraid	2147483647	ooiujj	Edit Hapus

Gambar 5.16 Tampilan hapus data contact

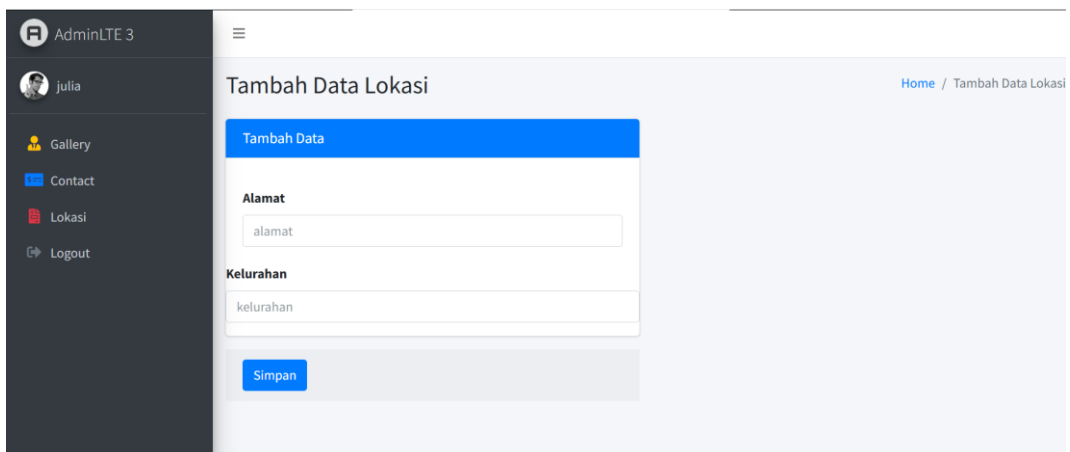
2.3 Tabel List Data lokasi



No	Alamat	Kelurahan	Aksi
1	Jalan Sajak	Muara dua	Edit Hapus
2	Jalan Bungaran 9A	Kebun duren	Edit Hapus
3	Jalan kemuning	Gunung ibul	Edit Hapus
4	Jalan bima	Wonosari	Edit Hapus
5	Jalan pegagan	Gunung ibul	Edit Hapus
6	Jalan tromol	Sukaraja	Edit Hapus

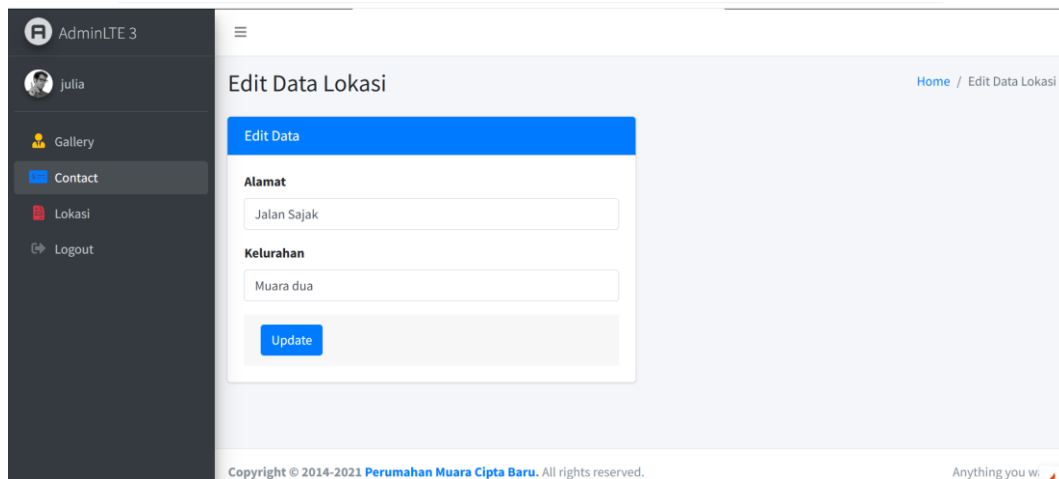
Gambar 5.17 Tampilan List Data Lokasi

Pada tampilan ini admin dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data lokasi perumahan muara cipta baru.

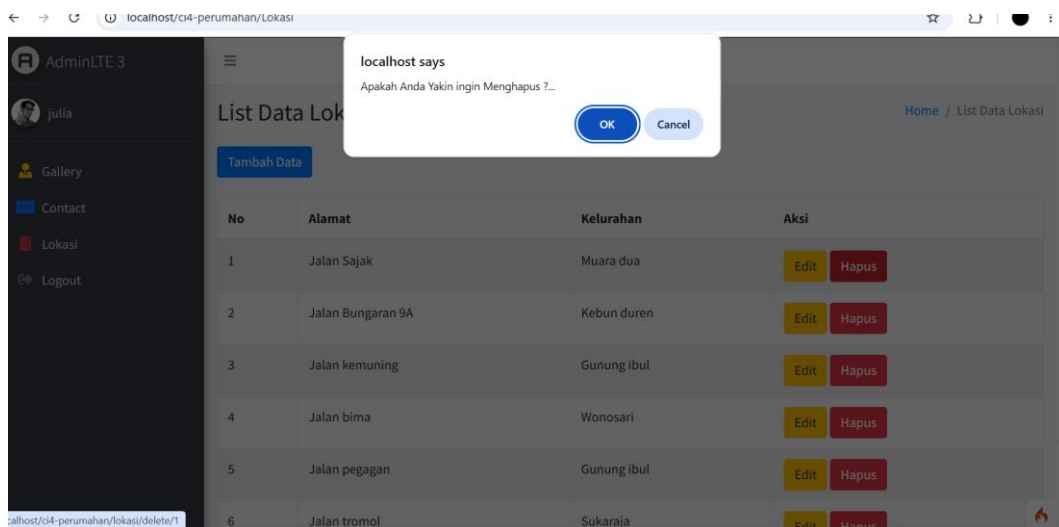


No	Alamat	Kelurahan	Aksi
1	Jalan Sajak	Muara dua	Edit Hapus
2	Jalan Bungaran 9A	Kebun duren	Edit Hapus
3	Jalan kemuning	Gunung ibul	Edit Hapus
4	Jalan bima	Wonosari	Edit Hapus
5	Jalan pegagan	Gunung ibul	Edit Hapus
6	Jalan tromol	Sukaraja	Edit Hapus

Gambar 5.18 Tampilan Tambah data lokasi



Gambar 5.19 Tampilan edit data lokasi



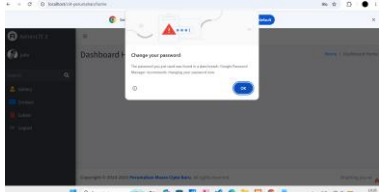
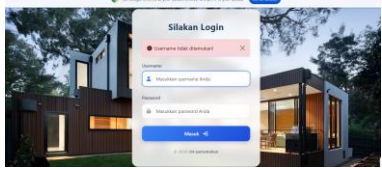
Gambar 5.20 Tampilan hapus data lokasi

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem Informasi Pemasaran Muara Cipta Baru Berbasis *Web* dilakukan oleh penulis dengan metode pengujian *Blackbox Testing* berfokus pada persyaratan fungsional pada sistem, berfungsi untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah hasil pengujian dengan metode *Blacbox Testing* pada Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Muara Cipta Baru.

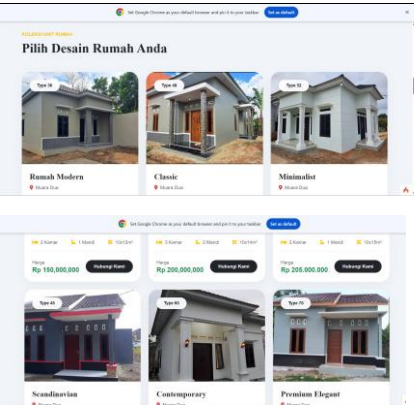
4.5.1 Hasil Pengujian Tampilan login

Tabel 5.1 Pengujian Tombol Login

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Login	Input Username dan Password	Berhasil Masuk Dashboard jika Username dan Password benar	 
2.			Gagal Login jika Username dan Password salah	

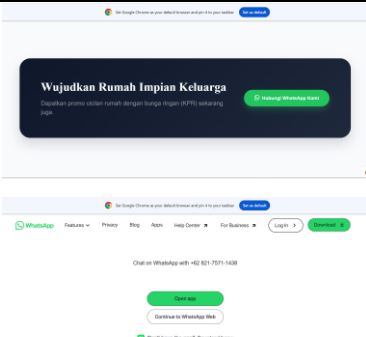
4.5.2 Hasil Pengujian Tampilan Gallery

Tabel 5.2 Pengujian Tampilan Gallery

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Gallery	Klik tombol gallery yang ada pada sistem	Berhasil Tampil Bagian informasi perumahan	

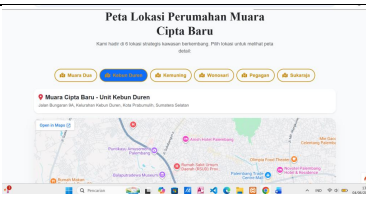
4.5.3 Hasil Pengujian Contact

Tabel 5.3 Pengujian Tampilan Contact

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Contact	Klik tombol contact yang ada pada sistem	Berhasil Tampil Bagian contact perumahan	

4.5.4 Hasil Pengujian Lokasi

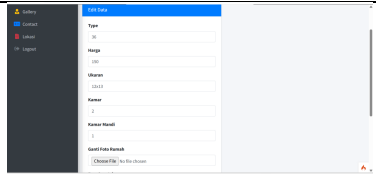
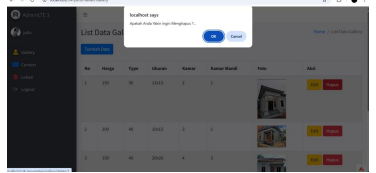
Tabel 5.4 Pengujian Tampilan Lokasi

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Lokasi	Klik tombol lokasi yang ada pada sistem	Berhasil Tampil Bagian lokasi-lokasi perumahan muara cipta baru	

4.5.5 Hasil Pengujian Tampilan Data Gallery

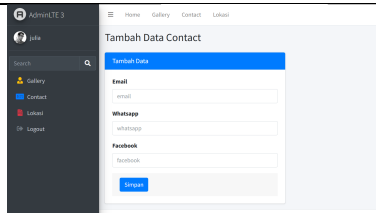
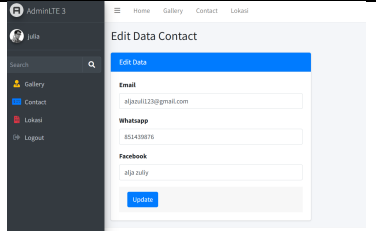
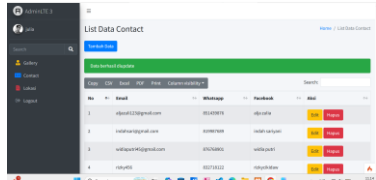
Tabel 5.5 Pengujian Tampilan Data Gallery

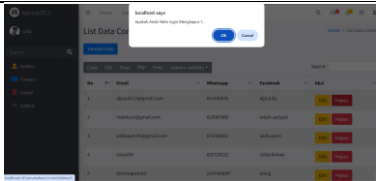
No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah Data	Input Data Perumahan	Berhasil Simpan Data Perumahan	

2.	Tombol Edit Data	Klik Tombol Edit lalu mengubah data perumahan	Berhasil data Perumahan	
3.	Tombol Hapus Data	Klik tombol hapus lalu muncul notifikasi dan setelah itu klik OK	Berhasil Hapus Data	

4.5.6 Hasil Pengujian Tampilan Data Contact

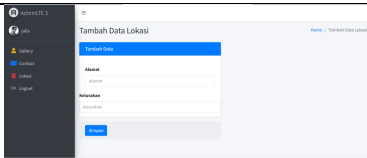
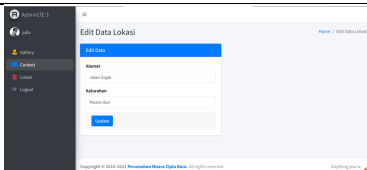
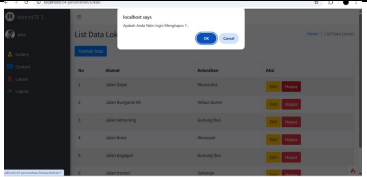
Tabel 5.6 Pengujian Tampilan Data Contact

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah Data	Input Data No Hp, Email, Facebook	Berhasil Simpan Data Contact	
2.	Tombol Edit Data	Klik Tombol Edit lalu mengubah data contact	Berhasil Edit data Contact	 

3.	Tombol Hapus Data	Klik tombol hapus lalu muncul notifikasi dan setelah itu klik OK	Berhasil Hapus Data	
----	-------------------	--	---------------------	--

4.5.7 Hasil Pengujian Tampilan Data Lokasi

Tabel 5.7 Pengujian Tampilan Data Lokasi

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah Data	Input Data Lokasi Perumahan	Berhasil Simpan Data Lokasi Perumahan	
2.	Tombol Edit Data	Klik Tombol Edit lalu mengubah data lokasi perumahan	Berhasil Edit data Lokasi Perumahan	
3.	Tombol Hapus Data	Klik tombol hapus lalu muncul notifikasi dan setelah itu klik OK	Berhasil Hapus Data	

4.6 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan pengujian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pembuatan sistem ini.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru Berbasis *Web*, adapun kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan website ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Php* dan *MySql*. Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah deskriptif kualitatif dan *UML* sebagai alat bantu perancangan. Sistem ini menggunakan metode pengembangan *Prototype*.
2. Sistem yang dikembangkan terdapat fitur-fitur utama yaitu gallery, contact dan lokasi secara terstruktur. Pengujian sistem menggunakan blacbox testing menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik dari sisi fungsionalitas.
3. Sistem yang dibangun mampu meningkatkan efisiensi dalam pemasaran perumahan muara cipta baru yang tadinya dilakukan manual dengan brosur atau digital, sekarang menjadi sistem pemasaran berbasis online.

6.2 Saran

Agar Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru yang dikembangkan dapat memberikan manfaat secara optimal dan berkelanjutan maka peneliti menyarankan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya fitur pemesanan dan pembayaran pada website agar konsumen dapat membayar melalui website perumahan.
2. Peningkatan keamanan data, sistem yang dibangun perlu terus diperbarui keamanannya khususnya pada form login admin dan pimpinan serta proteksi pangkalan data (*database*) *MySql* untuk menghindari risiko kebocoran data konsumen maupun manipulasi data unit perumahan oleh pihak luar yang tidak bertanggung jawab.
3. Penyediaan fitur KPR (Kredit Pemilikan Rumah) langsung di dalam website agar memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2024). *Perancangan Aplikasi Digital Perpustakaan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android*. 4, 8143–8153
- Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web : Studi Kasus : SD Negeri 18 Tanah Abang*. 2(3), 138–156.
- Azis, N. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 4(3), 1–5
- Chaining, F., & Factor, C. (2020). 1) , 2) 1. 8(2).
- Dr. Arif Rachman, Dr. Chan, Dr. Ir. Andi, H. P. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D.pdf*
- Fahmi Adham, M. (2024). Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 264–275.
- Fahzirah, I. (2024). Pengenalan Sistem Database : Konsep Dasar. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4), 673–678.
- Gunawan, R., Santoso, M., & Bakhri, A. S. (2025). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web Pada Agen Bus Hiba Utama Klari Di Kabupaten Karawang berbagai perangkat komunikasi seperti Agen Bus Hiba Utama Klari adalah agen sistem informasi untuk pembelian tiket pemesanan klien dan membantu Agen Bus Hiba Utama Klari dalam memberikan layanan yang lebih baik Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web di Agen Bus Hiba Utama Klari di Kabupaten Karawang "*. 10–17.
- Hidayatulloh, K., MZ Komarudin, M., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, 01(01), 18–22.
- Okto, J., & Putra, S. H. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah pada PT . Nakama Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall*. 6(April), 304–317.

- Juniardi, Z. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Top Up Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming*. 12(September), 1724–1733.
- Kurniati, N., Padjadjaran, U., Suwandono, A., & Padjadjaran, U. (2021). *PROGRAM PERUMAHAN RAKYAT UNTUK MASYARAKAT BERPENDAHULUAN RENDAH MELALUI FASILITAS LIKUIDITAS PEMBIAYAAN PERUMAHAN YANG TIDAK LAYAK HUNI* Juanita Astrid , *Program Studi Ilmu Hukum Universitas Padjadjaran , Bandung* .
- Mitrano, F. (2020). *Website : <https://journal.unilak.ac.id/index.php/Respublica> Tanggungjawab Pihak Pengembang Perumahan Berdasarkan Perjanjian Jual Beli dengan Konsumen di Kota Pekanbaru Pasal 134 Undang-undang Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman mengatakan bahwa setiap orang dilarang menyelenggarakan pembangunan perumahan , yang tidak membangun perumahan sesuai dengan kriteria , spesifikasi , persyaratan , prasana , sarana , dan utilitas umum yang diperjanjikan ”*.29-50
- Negeri, S. M. A., Hulu, B., & Web, B. (2020). *menyimpan data dan menampilkannya data (. 8(2)*.
- Pemasaran, P. S., Dan, B., Produk, K., Masyarakat, R., Kec, D., & Labu, P. (2020). *Jurnal abdidas*. 1(4), 277–283.
- Rafi, S. I., & Indahyanti, U. (2022). *Women ' s Clothing Application by Using Waterfall Method in the Form of Website of Rafika Modes UMKM Aplikasi Penjualan Busana Wanita Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website Pada UMKM Rafika Modes*. 2(2).
- Randa, D. D., Putra, Y. M., & Sammir, H. (2023). *Implementasi Framework Codeigniter Untuk Sistem Informaasi Potensi Dan Peluang Investasi*. JRTI (*Jurnal Riset Tindakan Indonesia*), 8(1), 87.
- Sari, A. S., & Suhendi. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film*. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Seran, R. B., & Dkk. (2023). *Jurnal Mirai Management Strategi Pemasaran yang Unik: Mengoptimalkan Kreativitas dalam Menarik Perhatian Konsumen*. *Jurnal Mirai Management*, 8(1), 206–211.
- Setyawati, E., Wibowo, A., Candrasari, D. M., & Martins, R. (2020). *dan Kegunaan pada Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Online pada Lokal Wisata Hutan Pinus Lempu Limbakuwus Banyumas*. 3(September), 50–55.

Siregar Zunaibah, Putri Erwina, M. H. M. (2021). *Sistem Informasi Penyewaan Perumahan Mutiara Simpang Mangga Berbasis Web*. *Journal of Physical Therapy Science*, 9(1), 17–23.

Smp, D. I., & Duhiadaa, N. (2023). *SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB*. 1(1), 90–98.

Suhartini, dkk. (2020). *Buku Ajar Kuliah : Perancangan Basis Data (Teori)*. Yogyakarta: Deepublish.

Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133-140.

L

A

M

P

I

R

A

N

DOKUMENTASI



TYPE RUMAH	TYPE RUMAH (Rp)	UANG MUKA	ANGSURAN (Rp)	LAMA ANGSURAN
36	150.000.000	30%	1.500.000	70 BULAN
48	200.000.000	30%	2.000.000	70 BULAN
52	205.000.000	30%	2.050.000	70 BULAN
56	225.000.000	30%	2.250.000	70 BULAN
60	250.000.000	30%	2.500.000	70 BULAN
65	270.000.000	30%	2.700.000	70 BULAN
70	285.000.000	30%	2.850.000	70 BULAN
72	300.000.000	30%	3.000.000	70 BULAN

RAP BANGUNAN:

1. Pondasi dan bangunan batu-bata
2. Behel 8" cincin 6"
3. Keramik "Arwana"
4. Reng "Taso" 20-45
5. Kasau "Trendi" 75-65
6. Atap Multiroof
7. Cat "Danabrite"
8. Sumur 3 meter
9. Plafon PVC

Catatan:

Jika ada perubahan pada bahan bangunan, maka konsumen membayar selisih.



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Prabumulih, 29 Oktober 2025

Nomor : 095 /FASILKOM/UNPRA/SI-SI/X/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian dan Pengambilan Data

Kepada Yth,
Pemilik Perumahan Muara Cipta Bangun
Di
Tempat

Dalam rangka pelaksanaan skripsi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih, maka kami harapkan bantuan dari bapak/ ibu kiranya mengizinkan mahasiswa:

Nama : Julia Dwi Saputri
Nim : 2022210037
Program Studi : Sistem Informasi

Untuk melaksanakan penelitian dan pengambilan data ditempat Bapak/Ibu Pimpin, Guna menyelesaikan skripsi. Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua,



Program Studi

Suhartini, S.Kom., M.Kom.
0202027901



Prabumulih, 31 Oktober 2025
Nomor: 001/SK/MCB/XI/2025

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Prabumulih Bapak
di-
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan surat masuk nomor: 095/FASILKOM/UNPRA/SI-S1/X/2025 tanggal 29 Oktober 2025 perihal permohonan penelitian dan pengambilan data Skripsi kami dari pihak manajemen Perumahan Muara Cipta Baru (MCB) dengan ini menyatakan **MENYETUJUI** dan **MENGIZINKAN** mahasiswa/i di bawah ini untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan pengambilan data di lokasi perumahan kami. Terhitung tanggal 03 November 2025 s/d selesai:

Nama : Julia Dwi Saputri
NIM : 2022210037
Program Studi : Sistem Informasi

Kami berharap kegiatan ini dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal bagi pihak mahasiswa/i dan juga perusahaan/perumahan kami. Kami meminta agar yang bersangkutan dapat mematuhi semua peraturan dan etika yang berlaku di lingkungan Perumahan Muara Cipta Baru. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Sardan
Pimpinan Perumahan

Jl. Kemala No. 63 Kelurahan Muara Dua Kecamatan Prabumulih Timur
Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia Telpn 085273392070
Gmail: muaraciptabaru@gmail.com



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI
Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fusilkom.unpra@gmail.com

Nama : Julia Dwi Saputri
Nim : 2022210034
Lokasi : Perumahan Muara Cipta Baru
Tanggal : 12 November 2025

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Sardan
Jabatan : Pimpinan
Instansi : Perumahan Muara Cipta Baru
Tanggal Wawancara : 12 November 2025
Tempat Wawancara : Jl. Kemala

Julia Dwi Saputri	Assalamualaikum Pak Maaf Mengganggu Waktunya Sebentar Pak, Julia Dwi Saputri Dari Universitas Prabumulih. Jadi Maksud dan Tujuan Saya Kesini Untuk Mengetahui dan Mencari Informasi Mengenai Perumahan Muara Cipta Baru Pak, dan Juga Apakah Boleh Saya Mengajukan Beberapa Pertanyaan Pak?
Bapak Sardan	Walaikumsalam, Iya Tentu Saja Bolch
Julia Dwi Saputri	Baik Pak. Diantaranya Pertanyaan Pertama Yaitu: Kapan Perumahan Muara Cipta Baru Ini Berdiri Pak?
Bapak Sardan	Perumahan Muara Cipta Baru Dimulai Pada Tahun 2019 Yang Dimana Saya Diajak Oleh Keponakan Saya Untuk Membangun Perumahan Ini
Julia Dwi Saputri	Bagaimana Proses Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru Dilakukan Saat Ini Pak?
Bapak Sardan	Proses Pemasaran Saat Ini Masih Manual, Yaitu dengan Membagikan Brosur, dan Memberikan Informasi Langsung Kepada Calon Konsumen.
Julia Dwi Saputri	Menurut Bapak, Apa Kendala Yang Sering Terjadi Dalam Proses Pemasaran Saat Ini?
Bapak Sardan	Kendala Yang Sering Terjadi Yaitu Informasi Yang Tidak Tersampaikan Secara Luas, Sulit Menjangkau Konsumen di Luar Daerah, Serta Sering Terjadi Pengulangan Penjelasan Karena Tidak Ada Media Informasi yang Lengkap
Julia Dwi Saputri	Apakah Saya Boleh Bapak Mengambil Project Pembuatan Aplikasi Promosi Perumahan di Perumahan Muara Cipta Baru Untuk Menyelesaikan Penelitian Skripsi Saya?
Bapak Sardan	Tentu Saja Bolch Karena Perumahan Ini Belum Ada Sistem Untuk Promosi.



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 Faximile 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasikom.unpra@gmail.com

Julia Dwi Saputri	Menurut Bapak, Seberapa Penting adanya Sistem Pemasaran Untuk Perumahan Muara Cipta Baru Ini?
Bapak Sardan	Sangat Penting Karena Untuk Mempermudah Menyebarluaskan Informasi Mengenai Perumahan Muara Cipta Baru Agar Informasi Dapat di Sampaikan Secara Jelas dan Lengkap
Julia Dwi Saputri	Data/Informasi Apa Saja Yang Dianggap Penting Untuk Ada Di sistem Nanti yang Perlu di Sajikan Kepada Calon Konsumen?
Bapak Sardan	Data Yang Perlu di Sajikan Yaitu Tipe Rumah, Harga, Spesifikasi Bangunan, Foto Rumah
Julia Dwi Saputri	Apakah Boleh Pak Saya Nanti Meminta Data Perumahan Yang Ada Di Perumahan Muara Cipta Baru untuk memasukan pada sistem saya agar bisa dikelola Serta Sejarah Perumahan Muara Cipta Baru?
Bapak Sardan	Iya, Boleh Silahkan Kesini Jika Ada Yang Ingin Diperlukan atau Nanti Saya Kirim Melalui Whatsapp
Julia Dwi Saputri	Apa Harapan Bapak Terhadap Hasil Akhir sistem Pemasaran Perumahan Muara Cipta Baru Nanti?
Bapak Sardan	Harapan Saya Sistem nya Nanti Dapat Meningkatkan Penyebaran Informasi, Karena Bisa Diakses Kapan Saja dan Dimana Saja, Menjangkau Lebih Banyak Konsumen, Serta Dapat Mempercepat Proses Informasi

Prabumulih, 12 November 2025
Perumahan Muara Cipta Baru
Kota Prabumulih


(Sardan)



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Nama : Julia Dwi Saputri
Nim : 2022210037
Lokasi : Perumahan Muara Cipta Baru
Tanggal : 22 Mei 2026

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Sardan
Jabatan : Pimpinan Perumahan
Instansi : Perumahan Muara Cipta Baru
Tanggal Wawancara : 22 Mei 2026
Tempat Wawancara : Rumah Pimpinan Perumahan Muara Cipta Baru

Julia Dwi Saputri	Assalamu'alaikum wr.wb maaf mengganggu waktunya pak, perkenalkan kembali nama saya Julia Dwi Saputri mahasiswa dari universitas Prabumulih, pak izin apakah boleh saya melakukan wawancara lanjutan mengenai akhir web sistem pemasaran perumahan pada Perumahan Muara Cipta Baru
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Boleh
Julia Dwi Saputri	Baik dalam kesempatan ini pak saya mencoba menampilkan web yang saya bangun, apakah sudah sesuai dengan perencanaan yang sudah di diskusikan dalam Wawancara pertama kemarin pak?
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Baik saya lihat dulu yah.
Julia Dwi Saputri	Baik pak, ini ada 1 user yang dapat mengakses web ini. 1. Pimpinan mengakses web dan mengevaluasi tampilan web 2. Admin yang bisa menambahkan, mengedit dan menghapus data perumahan Username: Admin Password : admin234
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Baik



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasjkom.unpra@gmail.com

Julia Dwi Saputri	Disini untuk admin dapat mengakses seluruh fitur pak begitupun dengan menambah, menghapus, mengedit data perumahan dan yang terakhir itu pimpinan hanya dapat mengakses tampilan depan dan bisa mengevaluasi tampilan web perumahan muara cipta baru
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Oke bagus, berarti bukan hanya saya yang dapat mengakses web tersebut tetapi admin juga yah tapi dengan fungsi yang berbeda-beda
Julia Dwi Saputri	Iya pak, ini tampilan web nya sebelum kita melakukan pengujian web untuk mengetahui web sudah berhasil dalam proses kegiatan pemasaran perumahan
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Baik, kasih saya waktu untuk melihat tampilan web nya terlebih dahulu
Julia Dwi Saputri	Baik pak, kita lanjut ke pengujian sistem yah pak, bapak masukan beberapa data perusahaan sebagai contoh untuk menguji coba apakah setiap fitur sudah berhasil pak?
Perumahan Muara Cipta Baru (Pimpinan)	Alhamdulillah web yang sudah dibangun ini sudah sesuai dengan ketentuan yang kami inginkan dan sudah berhasil saat diuji, kami ucapkan terima kasih kepada Julia telah membuat web untuk Perumahan kami agar dapat membantu mempersingkat dalam mengelola informasi perumahan
Julia Dwi Saputri	Baik pak terima kasih kembali sudah mengizinkan saya melakukan penelitian disini untuk membangun web dalam mempermudah pekerjaan bapak disini

Prabumulih, 20 Mei 2026
Perumahan Muara Cipta
Kota Prabumulih


(Sardan)



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 2022210037
Nama : Julia Dwi Saputri
Judul : Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Berbasis Web
Pembimbing 2 : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1	10/26/02	BAB I - II		acc		sf
2	29/26/04	BAB IV		- Usecase - activity - class diagram	3 Revisi	sf
3	03/26/06	BAB V		- layout - Gallery - menu/toolbar drawing	1 Revisi	sf
4	04/26/06	BAB IV - V		acc		sf
5	04/26/06	BAB VI		acc		sf
6	03/26/06	Kelengkapan		acc		sf
7				acc dan diupdate		
8						

Prabumulih, 8 Juni 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuniti Purba Sari, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 2062766667230213

Dosen Pembimbing

Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 1159766667237103

Jalan Patra No 50 RT 01 RW 03 Kelurahan Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan
Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia Telpn 0713-3224417 Fax 0713-322418
e-mail : mail@unpra.ac.id



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim 2022210037
Nama Julia Dwi Saputri
Judul Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Berbasis Web
Pembimbing I Ariansyah, S.Kom., M.Kom.

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1	12/2026 2	Bab I Bab II Bab III		Acc		
2	3/2028 6	Bab IV		Revisi		
3	4/20. 6	Bab IV		Acc		
4	4/26 6	Bab V		Revisi		
5	5/26 6	Bab V		Acc		
6	5/26 6	Bab VI		Acc		
7	5/26 6	Kelengkapan Bab VI		Acc		
8		Revisi Bab VI		Ajari		

Prabumulih, 5 Juni 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom.
NUPTK. 2062766667230213

Dosen Pembimbing

Ariansyah, S.Kom., M.Kom.
NUPTK. 9343759660130163

Jalan Patra No 50 RT 01 RW 03 Kelurahan Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan
Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia Telpn 0713-3224417 Fax 0713-322418
e-mail mail@unp.ac.id



UNIVERSITAS PRABUMULIH
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN

Jl. Patra No 50 Sukaraja, Prabumulih 31111

E-mail: perpusunpra@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN PERPUSTAKAAN DAN
TANDA PENYERAHAN DONASI BUKU

No : 042/ UPT-P.UNPRA / DB / 2026

Petugas UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Julia Dwi Saputri

NIM : 2022210037

Fakultas : Fasilkom

Program Studi : Sistem Informasi

telah dinyatakan bebas dari pinjaman koleksi di UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih
dan telah menyerahkan Donasi Buku di UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih dengan
judul :

Langsung Mahir Python & PANDAS

Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Prabumulih, 10 Juni 2026

Petugas Perpustakaan,

Nurhidayah, A.MA.Pust.

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.pppmitpa.or.id Internet	45 words — 4%
2	modernmathmeth.com Internet	42 words — 4%
3	Amanda Fitria Desvita, Ariska Nurul Habibah, Ilham Albana. "ANALISA DAN PERANCANGAN WEBSITE DESA SEBAGAI SISTEM INFORMASI DAN INOVASI DI DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE", Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI), 2024 Crossref	17 words — 2%
4	Dasril Dasril, Herman Indou, Rinto Suppa. "PROTOTYPE ALAT PENDETEKSI BANJIR MENGGUNAKAN ARDUINO BERBASIS IOT", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Crossref	17 words — 2%
5	Ega Azhari, Rinto Suppa, Mukramin Mukramin. "RANCANG BANGUN PEMILAH SAMPAH LOGAM DAN NON LOGAM OTOMATIS", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Crossref	14 words — 1%
6	Juliansyah Juliansyah, Khana Wijaya, Muchlis Muchlis. "Rancang Bangun E-Learning System Pada SMK Pratiwi Prabumulih Menggunakan PHP & MySQL", Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika, 2021 Crossref	13 words — 1%
7	repository.unpra.ac.id Internet	11 words — 1%
8	journal.stmikglobal.ac.id Internet	10 words — 1%
9	Nuraini H, Myke Lastris Miyanti, Nistrayani Nistrayani, Leni Sutriani. "Penerapan Data Mining Untuk Kepuasan Wali Murid Terhadap Pelayanan Sekolah di SD Negeri 23 Prabumulih Dengan Metode Navie Bayes", Jurnal Minfo Polgan, 2023 Crossref	8 words — 1%
10	Oggy Dwi Ziduhu Zebua, Rudy Latuperissa. "PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI DAN MONITORING PEGAWAI DI DINAS PERUMAHAN DAN KAWASAN PERMUKIMAN KOTA SALATIGA", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2026 Crossref	6 words — 1%
11	doku.pub Internet	6 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF