

LAPORAN
WEBSITE PEMASARAN PROPERTY ‘HOMELY’

Disusun untuk memenuhi Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Pemograman Web



Dosen Pengampu
Ari Kurniawan, S.Kom, M.T.
Oleh

Rizky Rafi Aditama	19051214007
Gagah Ibnu M.	19051214009
Alinda Ayu P.	19051214012
Ananda Rizky A.	19051214035

Kode Program (Github): https://github.com/AnandaRizky7/SI_A04_Aplikasi-Pemasaran-Properti-Homely

Video Demo Presentasi (Youtube): <https://www.youtube.com/watch?v=3ZlBsyUhg5o>

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
PRODI SISTEM INFORMASI
2021

1. Latar Belakang

Meningkatnya globalisasi ekonomi di dunia membuka kesempatan pasar yang luas bagi para perusahaan. Hal ini tentu menimbulkan persaingan bagi para pelaku pasar agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik (Sutejo, 2006). Dibutuhkan informasi yang cepat, tepat dan akurat semakin meningkat dalam berbagai bidang khususnya dibidang properti. Hal itu mempengaruhi persaingan dalam dunia bisnis untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi pelanggannya serta memperluas pangsa pasar yang telah ada. Pada saat ini semakin banyak pelanggan yang menuntut untuk mendapatkan informasi yang cepat dan up-to-date secara mudah sehingga banyak perusahaan memperluas proses bisnis mereka dengan memanfaatkan Internet (Rudy, 2008). Internet dapat dimanfaatkan sebagai media promosi / pemasaran, menyediakan informasi bagi pelanggan, bahkan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh Kami sebagai mahasiswa untuk mendukung pencapaian keunggulan kompetitif (competitive advantage) (El-Gohary, 2010). Penerapan strategi pemasaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi Internet yang lebih dikenal dengan istilah E-Marketing (Electronic Marketing). E-Marketing adalah sebuah teknik pemasaran berbasis Web dan Internet digunakan untuk mencapai sasaran dan mendukung konsep pemasaran yang modern (Rudy, 2008). Kontribusi E-Marketing sebagai pemasaran produk dan jasa secara cepat agar dapat dikenal oleh masyarakat luas mengenai penjelasan lebih terperinci yang dapat membantu konsumen untuk mendapatkan data dan informasi yang disediakan. Serta sebagai alat berkomunikasi secara cepat dan real time sehingga dapat meningkatkan keuntungan bagi kedua belah pihak (Krishnamurthy, 2006). Tujuan periklanan adalah untuk berkomunikasi dari produsen atau berupa pesan merek ke basis konsumen. Pesan ini dapat menyampaikan atribut dan manfaat produk dan nilainya kepada konsumen melalui kata-kata, simbol, gambar dan harga. Secara tradisional, berkomunikasi bisa disebarluaskan dari perusahaan melalui basis media E-Marketing mengvisualisasikan secara langsung ke konsumen yang ditargetkan (Saladino, 2008). Bentuk visualisasi bisa berupa konten multimedia sangat mudah mengingat / menginternalisasi informasi berinteraksi dengan cara mendengar, melihat, dan melakukan. Multimedia menyediakan sarana yang sangat baik interaksi menghasilkan melalui interaktif interface yang menarik (Lieu, 1999).

2. Rumusan Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah Homely, yaitu Platform penyedia jasa jual, beli, sewa dan desain rumah berbasis website dan aplikasi untuk memudahkan proses penjualan, penyewaan, promosi, desain dan informasi detail tentang hunian yang sesuai dengan kebutuhan client. Homely dapat memberikan kemudahan dalam mencari rumah yang sesuai keinginan dan budget yang dimiliki. Homely juga menjual rumah dengan mudah tanpa perantara dan memasang iklan hanya dengan masuk ke halaman website kemudian mengunggah data-data rumah yang ingin dijual. Apabila pengguna menginginkan desain rumahnya sendiri, kami juga menyediakan jasa untuk membuat desain rumah tanpa harus bersusah payah mendatangi kantor jasa desain rumah dengan hanya melalui website ini.

3. Rasionalisasi

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet telah menjadi alat transaksi yang signifikan bagi kegiatan jual beli tak terkecuali jual beli rumah. Walaupun penggunaan internet dapat mempermudah pengguna dalam mencari rumah dan desain yang diinginkan namun ada beberapa masalah bila ingin membeli rumah. Masalah yang paling sering dihadapi adalah Adanya makelar yang menjadi jalan tengah dalam bisnis ini sangatlah merugikan bagi pembeli dan penjual karena dibutuhkan komisi untuk sang makelar pada saat penjualan maupun pembelian. Dengan membuat sebuah platform jual beli rumah dan desain, maka pembeli dan penjual dapat langsung bertransaksi tanpa adanya makelar sehingga menguntungkan bagi kedua belah pihak karena tidak ada komisi tambahan, pembuatan perangkat lunak ini juga didasari oleh keresahan masyarakat yang sulit mencari desain rumah.

Untuk itu sistem yang akan dibuat bernama "Homely". Homely adalah sebuah platform yang berbasis web yang membantu masyarakat yang kesulitan mencari rumah atau desain rumah tanpa susah payah hanya melalui genggamannya ponsel saja, perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur seperti fitur jual rumah, beli rumah dan mencari desain rumah

Fungsi Produk

Website Homely ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. Menampilkan menu pilihan produk. Menu pilihan produk berisi daftar produk yang dapat dipilih oleh customer seperti rumah dan desain
2. Memilih, melihat dan membeli berbagai rumah dan desain yang ditampilkan
3. Menampilkan pilihan sebagai agent, yang mana dapat menambahkan produk yang akan di jual
4. Mengubah jenis produk. Jenis produk bisa di ubah oleh admin dan penjual
5. Mengubah harga. Informasi harga produk dapat diubah sewaktu-waktu oleh penjual

4. Daftar Pengguna

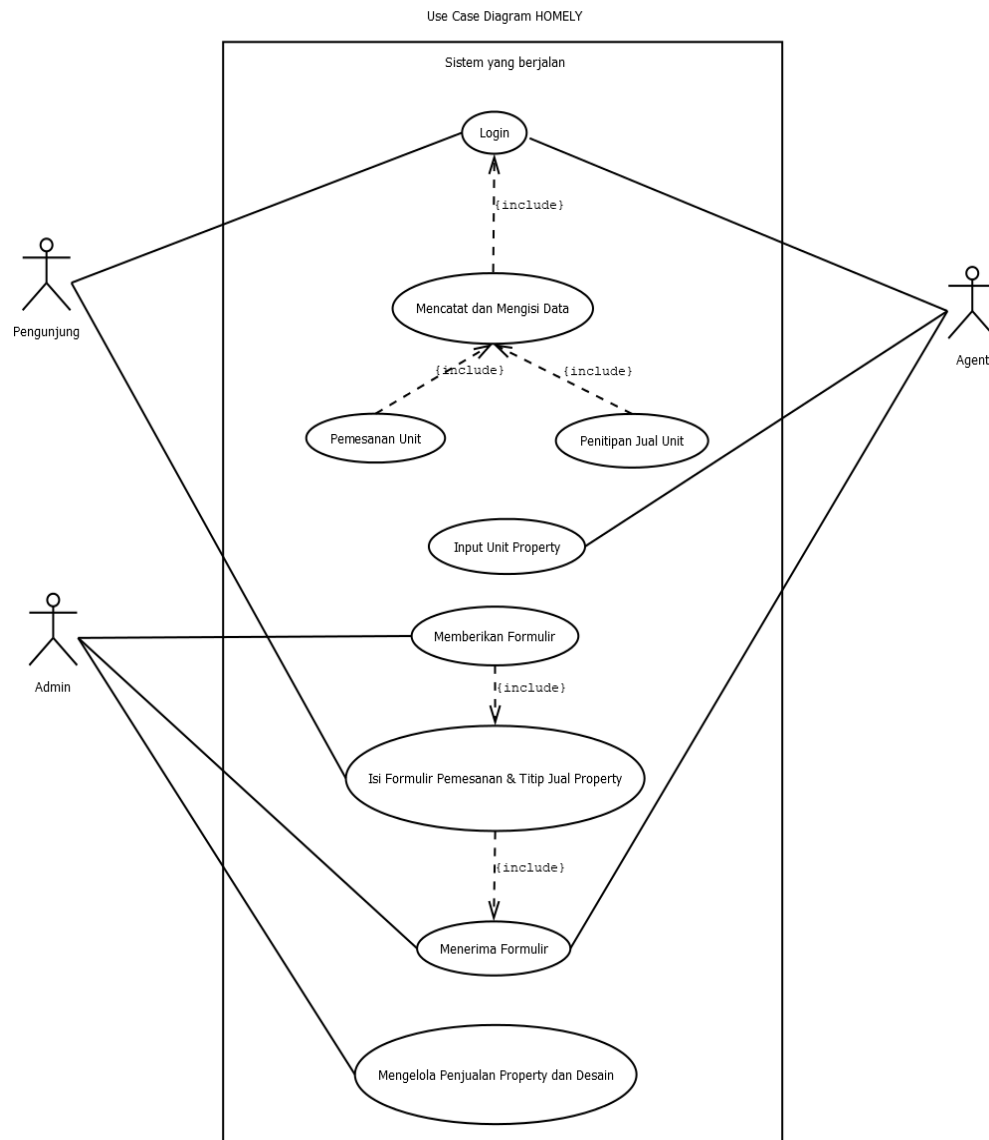
Karakteristik pengguna dari Homely dijabarkan dalam Table berikut ini :

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses Ke Aplikasi
Admin	<ul style="list-style-type: none">- Mengelola data Produk- Mengelola data Pengguna yang login- Memberikan formulir kepada calon pembeli	<ul style="list-style-type: none">- Mencari data produk yang di tambahkan- Melihat data produk baru- Mengubah data data produk baru- Menghapus data produk baru- Menampilkan menu pilihan produk. Menu pilihan produk berisi daftar produk yang dapat dipilih oleh customer- Mengirimkan formulir kepada pengguna system- Menampilkan message pemesanan produk. Produk yang di pesan
Agent	<ul style="list-style-type: none">- Dapat mengubah jenis produk, mengubah harga produk, menambah stok produk yang di tambahkan oleh satu akun sendiri	<ul style="list-style-type: none">- Mengubah jenis produk yang di unggah.- Mengubah harga. Informasi harga produk dapat diubah sewaktu-waktu oleh agent
pengunjung	<ul style="list-style-type: none">- Menikmati dan menggunakan fitur dari homely	<ul style="list-style-type: none">- Melihat dan memilih berbagai produk yang tersedia

Tabel 1. Karakteristik Pengguna

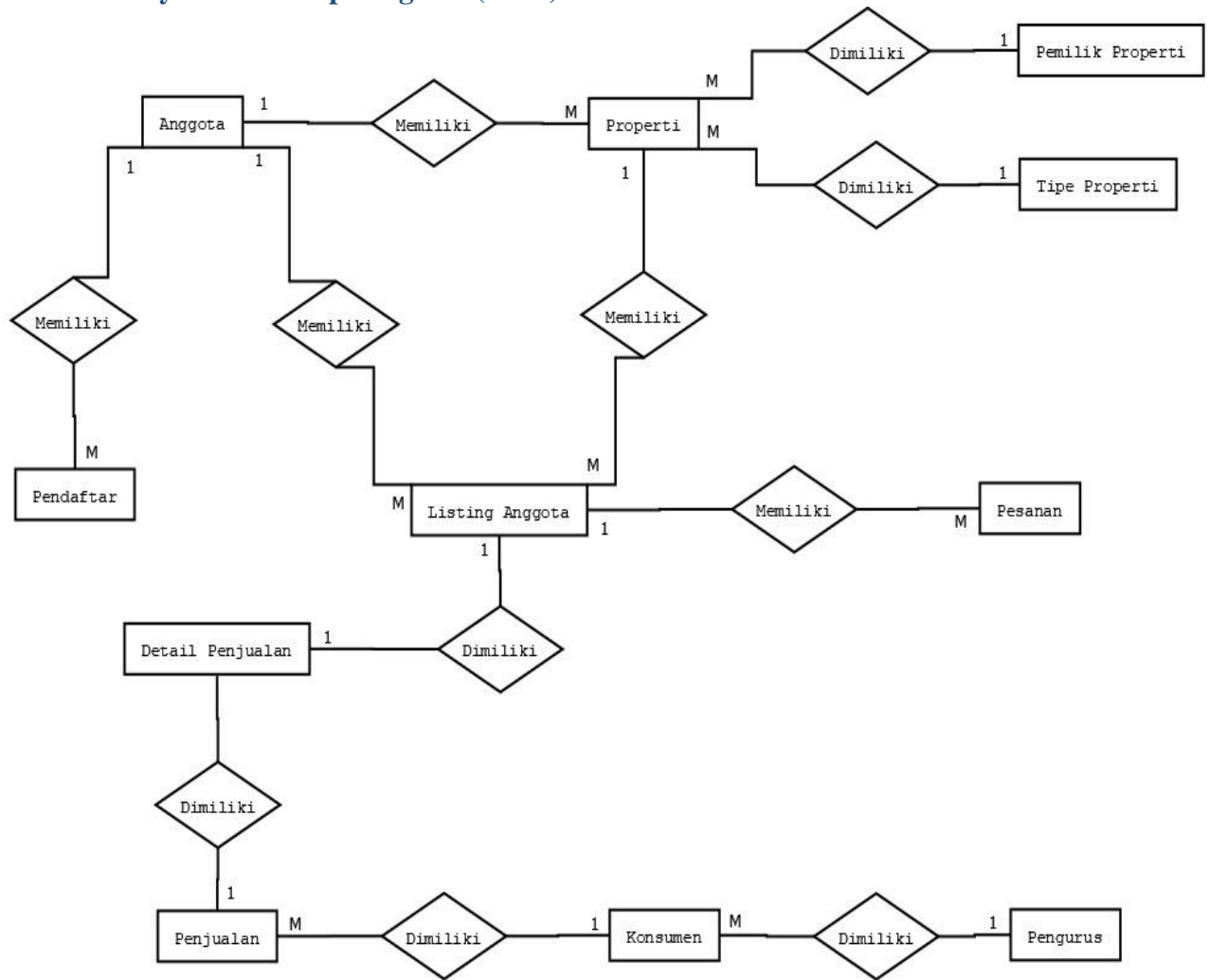
5. Bagan / Grafik Analisa dan Fitur

Use Case Diagram

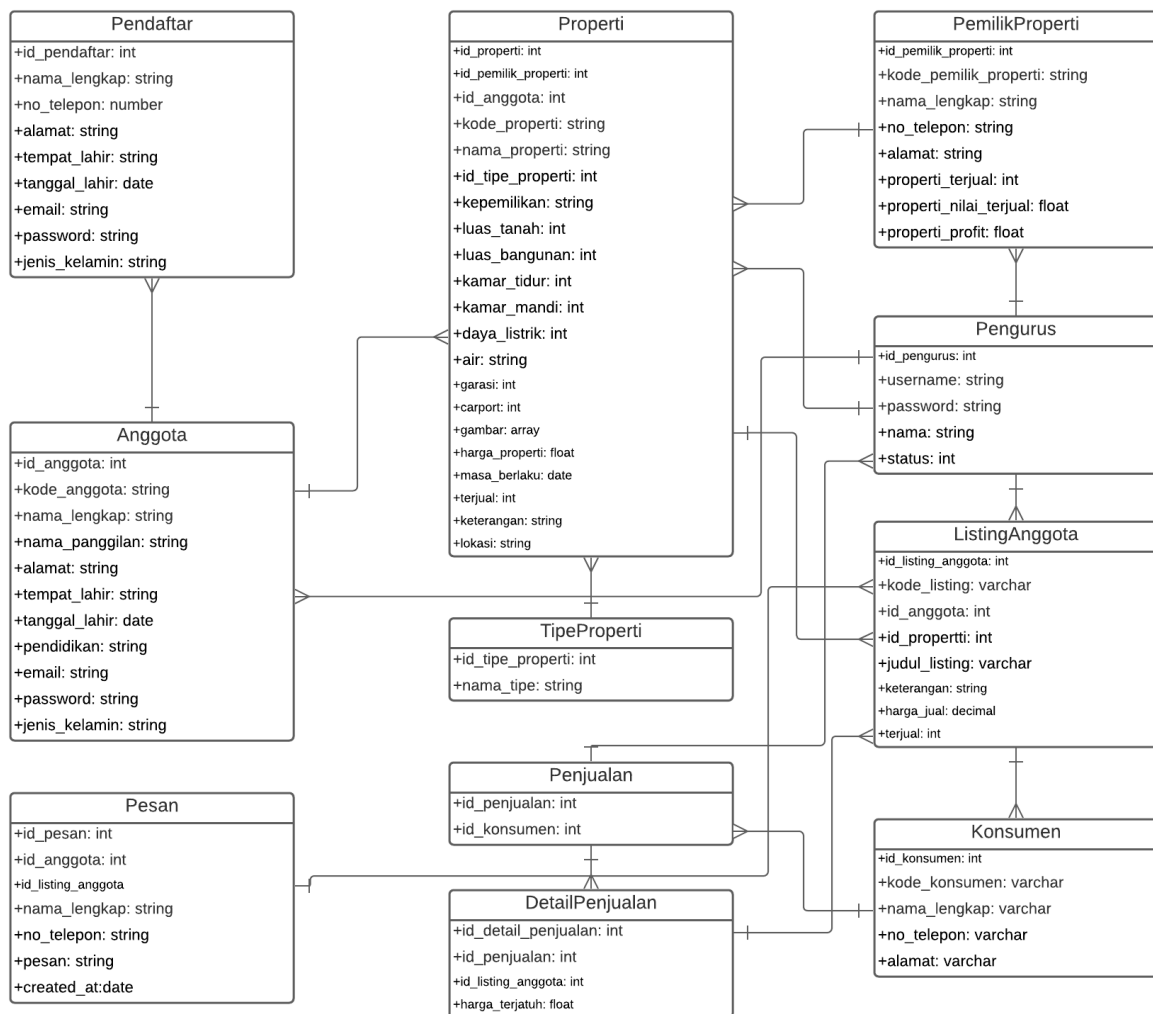


Gambar 1 Use Case Diagram Homely

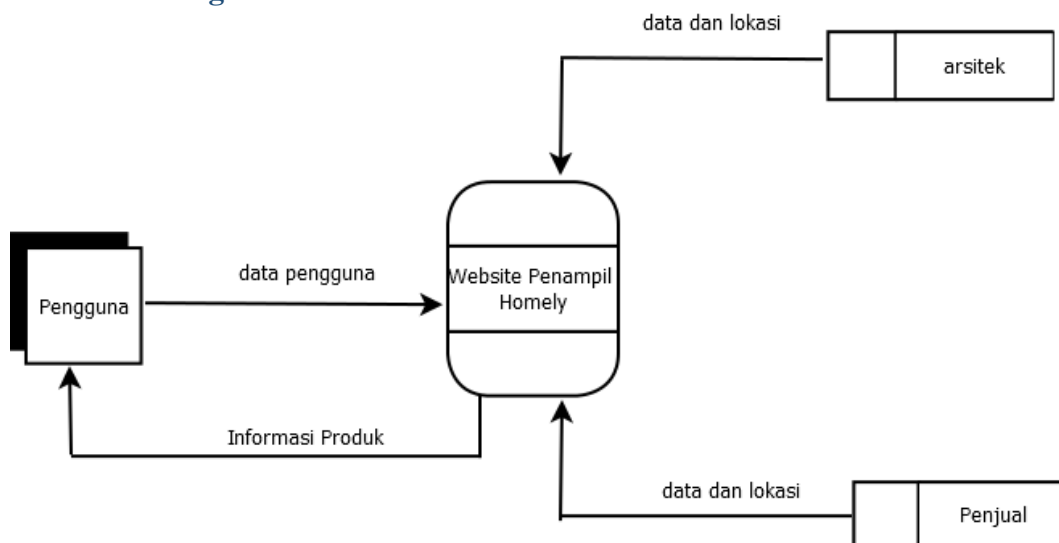
Entity Relationship Diagram (ERD)



Physical Data Diagram (PDM)

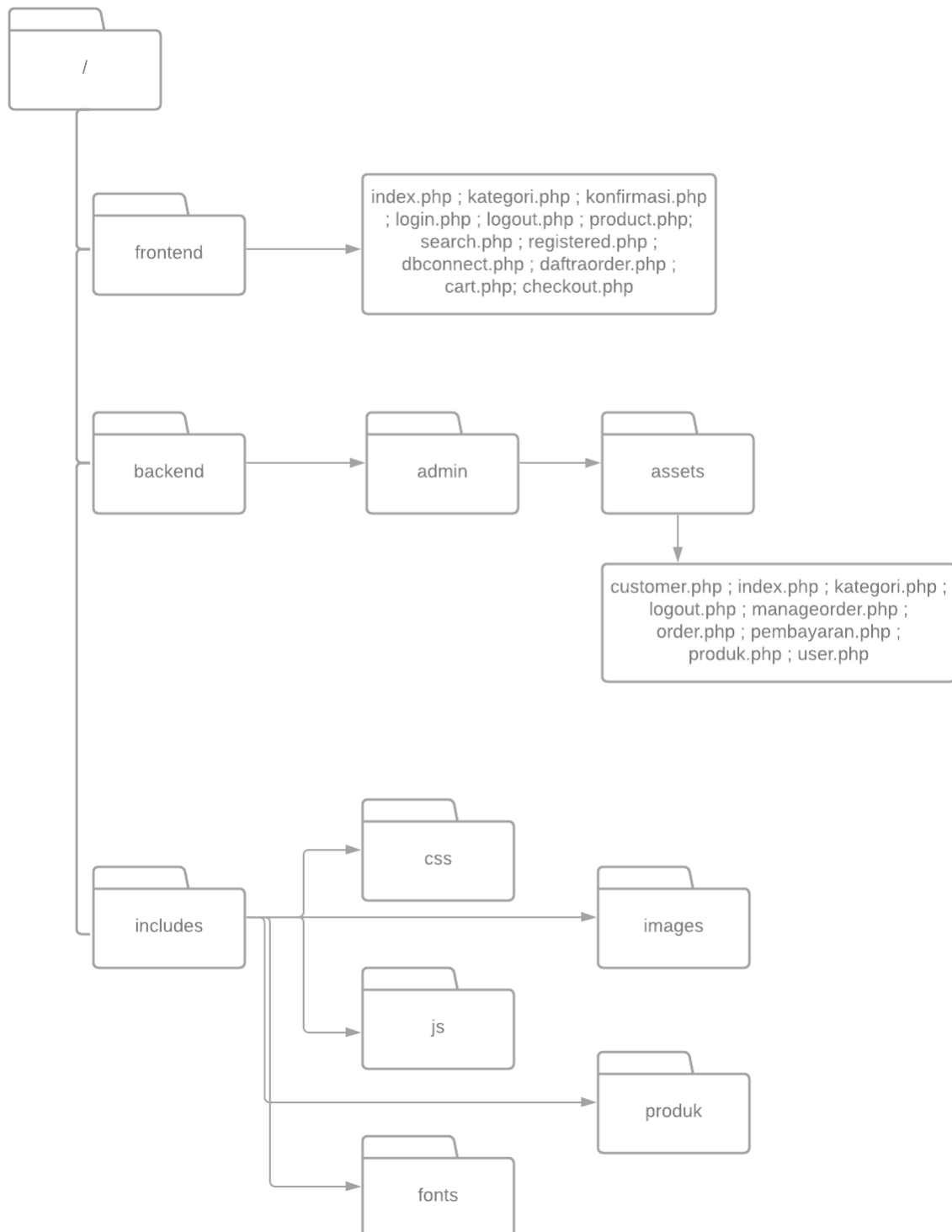


Data Flow Diagram



Gambar 2 Diagram Konteks

6. Struktur Kode dan Program



7. Pembagian Peran Dalam Tim

Adapun pembagian peran dalam pengerjaan aplikasi Info ini diuraikan seperti dalam tabel no. pembagian peran.

NO	Nama/NIM	Alokasi waktu	Uraian tugas
1	Rizky Rafi Aditama / 19051214007	5 Bulan	Koordinator, penanggung jawab pembuatan aplikasi, dan analisis.
2	Gagah Ibnu M. / 19051214009	5 Bulan	Penanggung jawab pembuatan aplikasi dan development.
3	Alinda Ayu P. / 19051214012	5 Bulan	Penanggung jawab pembuatan desain dan dokumentasi
4	Ananda Rizky A. / 19051214035	5 Bulan	Penanggung jawab pembuatan aplikasi dan desain

Tabel no. Pembagian peran