

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya

Achmad Sidik¹, Sutarman², Marlenih³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹sidik.ahmad@gmail.com, ²armandwiyono@gmail.com, ³marlenih8@gmail.com

Abstrak— Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin cepat, salah satunya adalah bidang ilmu komputer. Saat ini komputer memegang peranan penting dalam mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan, menyebabkan kebutuhan akan adanya sistem informasi yang lengkap guna mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan agar dapat dijalankan. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menganalisis dan merancang suatu sistem Penjualan pada PT Sapphire Jaya Makmur (Century21 Sapphire) sehingga dapat membantu pihak-pihak yang terkait dalam proses pendataan terutama dalam proses penjualan perumahan. Dalam skripsi ini, metodologi yang penulis gunakan adalah metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis dilakukan dengan cara melakukan survey terhadap sistem yang sedang berjalan dan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan sistem tersebut. Metode perancangan dilakukan dengan menggunakan *object oriented and design* dan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Hasil yang dicapai dari kedua metode tersebut adalah berupa sebuah aplikasi. Aplikasi ini akan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses penjualan dari PT Sapphire Jaya Makmur (Century21 Sapphire). Kesimpulan dari analisa dan perancangan sistem penjualan ini adalah bahwa sistem penjualan ini dapat membantu mempermudah proses pendataan serta dapat memenuhi kebutuhan informasi yang selama ini sulit untuk dipenuhi. Adapun saran yang dapat digunakan untuk mendukung sistem ini yaitu pengembangan sistem lebih lanjut dengan menambahkan fungsi-fungsi lain sehingga akan terbentuk sebuah sistem terintegrasi yang melibatkan lebih banyak aspek dalam kegiatan operasional penjualan rumah.

Kata kunci— perancangan, sistem informasi, penjualan properti, harga rumah.

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, komputer merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh banyak instansi dan perusahaan-perusahaan. Pemakaian komputer semakin berkembang pesat di segala bidang sesuai dengan kemajuan zaman, banyak mengakibatkan perubahan kehidupan manusia dalam menangani setiap permasalahan yang terjadi yang ada hubungannya dengan proses pembangunan secara menyeluruh.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin cepat, salah satunya adalah bidang ilmu komputer. Saat ini komputer memegang peranan penting dalam mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan, meningkatkan aktivitas pegawai dan karyawan sehingga memiliki keterampilan atau kemampuan yang bagus. Hal ini

dibuktikan dengan banyaknya perusahaan yang menggunakan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan dan menjadikan perusahaan memiliki mutu yang tinggi. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan alat komunikasi yang berbasis web agar lebih mudah dalam mempromosikan dan menjual sesuatu terutama dalam penjualan rumah.

Dari latar belakang di atas penulis membuat judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya Studi Kasus Di PT Sapphire Jaya Makmur (Century21 Sapphire)”. Maka PT Sapphire Jaya Makmur memerlukan perancangan aplikasi untuk sistem informasi perumahan Citra Raya berbasis *web*. Sistem ini digunakan untuk memudahkan dalam proses penjualan, promosi dan informasi detail tentang perumahan Citra Raya, di mana marketing dapat memasukan listing jual rumah yang dititipkan oleh customer kesitus *web* PT Sapphire Jaya Makmur untuk dipasarkan, dan adanya sebuah aplikasi untuk mengaktifkan listingan penjualan rumah yang telah diinput oleh marketing ke situs *web*. Dengan program aplikasi yang akan dibuat diharapkan pengunjung dapat melihat situs informasi penjualan perumahan Citra Raya dan akan mendapatkan informasi yang lebih detail tentang perumahan Citra Raya, baik itu bentuk bangunan dan harga jual rumah, sebelum dilakukan perubahan maupun setelah perubahan.

II. LANDASAN TEORI

A. Konsep dasar Sistem

Sutabri (2012:2) juga menjelaskan “Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kedua kelompok definisi ini adalah benar dan tidak bertentangan. Yang berbeda adalah cara pendekatannya

B. Pengertian Pemasaran

Menurut Danang (2013:18) mengungkapkan: “Pemasaran merupakan ujung tombak perusahaan. Dalam dunia persaingan yang semakin ketat, perusahaan dituntut agar tetap bertahan hidup dan berkembang.”

Demikian pula yang didefinisikan penulis lain. “Pemasaran adalah sebuah proses yang melibatkan setiap aspek bisnis, mulai dari mendisain produk, menentukan harga, dan mendapatkan umpan balik dari pelanggan” (Candra dan Dadang, 2013:183)

C. Pengertian MySQL

Menurut Priyanto dan Jauhari (2015:180), MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*. Contoh DBMS lainnya adalah: *PostgreSQL (freeware)*, *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *DB2* dari *IMB*, *Oracle* dan *Oracle Crop*, *Dbase*, *FoxPro*, dsb.

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasi yang bersifat terbuka atau *open source*. Sistem manajemen basis data ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995. Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi *web*. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut *Query*.

MySQL menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan *database server* lain. Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL:

1. Mampu menangani jutaan *user* dalam waktu yang bersamaan.
2. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*.
3. Sangat cepat mengeksekusi perintah.

D. Pengertian Dreamweaver

Menurut Madiun (2013:1) *Adobe Dreamweaver* adalah perangkat lunak terkemuka untuk desain *web* yang menyediakan kemampuan *visual* yang intuitif termasuk pada tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit *website* HTML serta aplikasi *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat lainnya. Dengan adanya fitur *layout Fluit Grild* yang dirancang khusus untuk memungkinkan lintas *platform*, maka akan membuat *layout adaptif* atau dapat menyesuaikan dengan *browser* yang dipakai.

E. Devinisi Exampp

Menurut Priyanto dan Jauhari (2015:1), “*Xampp* merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh komunitas *Open Source*, yang mendukung banyak sistem

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

F. Pengertian WEB

Menurut Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan *protocol HTTP (hypertext transfer protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.”

G. Pengertian PHP

Menurut Priyanto dan Jauhari (2015:231), PHP adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan php harus menggunakan *web server*.

III. ANALISA SISTEM YANG BERJALAN

A. Gambaran Umum Objek Yang Diteliti

PT SAPPHIRE JAYA MAKMUR adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan properti, perusahaan menjual berbagai tipe rumah, tidak hanya menjual rumah baru saja tetapi rumah bekas juga. PT Sapphire Jaya Makmur didirikan pada tanggal 28 Oktober 2010 yang bertempat di Jl. Boulevard Citra – Raya Ruko Mardi Grass Blok. KG 1 No.8, Kec. Panongan kab. Tangerang 15710.

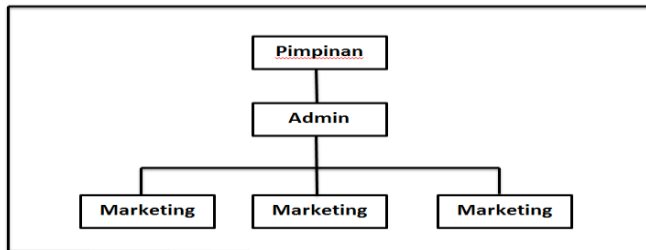
Saat ini PT Sapphire Jaya Makmur di bawah pimpinan seorang MB (*Member Broker*) dan memiliki 20 orang *Marketing Associate* Terlatih dan *Profesional*. Dari Tahun 2010 sampai dengan sekarang, PT Sapphire Jaya Makmur berhasil menduduki 10 *Office 2014 Region 1 by unit transaction* dan 9 *Office 2015 Region 1 by unit transaction* dalam penghargaan Century21 Indonesia.

Berbagai Properti telah dipasarkan dan bekerjasama dengan PT Sapphire Jaya Makmur, terutama perumahan Citra Raya Tangerang. Dengan komitmen untuk menjadi *agent* properti yang dapat dikenal dan dipercaya dengan ditunjang Marketing yang *professional*, maka PT Sapphire Jaya Makmur selalu berjuang untuk mengembangkan kerjasama dan kinerja yang baik. Seiring waktu PT Sapphire Jaya Makmur telah mengalami kemajuan dengan meningkatnya penjualan walaupun masih menggunakan sistem manual. Dalam menjalankan usahanya, PT Sapphire Jaya Makmur berprinsip untuk memberikan pelayanan yang terbaik bagi *customer*,

sehingga terjalin hubungan yang baik antara *customer* dan PT Sapphire Jaya Makmur.

B. Struktur Organisasi

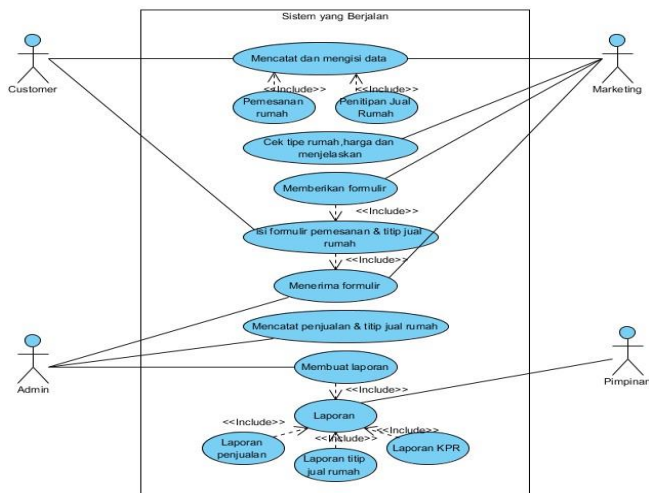
Struktur organisasi PT Sapphire Jaya Makmur pada dasarnya sama seperti struktur organisasi perusahaan lain, dimana wewenang yang dimiliki oleh atasan diturunkan langsung pada bawahan, dan bawahan bertanggung jawab terhadap atasan.



Sumber: Data Sekunder 2016

Gambar 1. Struktur Organisasi PT. Sapphire Jaya Makmur

C. Tata laksana Sistem Yang Berjalan



Gambar 2. Usecase Diagram Sistem Berjalan

Berdasarkan gambar 2 *Use Case Diagram* sistem yang berjalan saat ini terdapat:

- 1 (satu) *system* yang mencakup seluruh kegiatan pemesanan rumah.
- 4 (empat) *actor* yang melakukan kegiatan di antaranya: Pimpinan, Admin, Marketing dan *Customer*.
- 13 (tiga belas) *use case* yang dilakukan oleh *actor-actor* tersebut di antaranya: mencatat dan mengisi data, pemesanan rumah dan titip jual rumah, cek tipe rumah, harga dan menjelaskan, memberikan formulir, isi formulir pemesanan dan titip jual rumah, menerima formulir, mencatat penjualan dan titip jual rumah, membuat laporan, pimpinan menerima laporan penjualan, laporan titip jual rumah, laporan kpr.

D. Masalah yang Dihadapi

Adapun masalah yang dihadapi pada sistem berjalan saat ini

antara lain adalah:

- Kesulitan dalam penyimpanan dan mencari brosur yang akan dijelaskan ke pada *customer* yang ingin memesan atau membeli rumah.
- Kesulitan dalam penyimpanan dan mencari data pembeli dan penjual rumah yang menumpuk di lemari arsip.
- Kesulitan pencatatan laporan penjualan pemesanan rumah dan titip jual rumah masih menggunakan Microsoft Excel.
- Dalam Pembuatan Laporan Masih Menggunakan Microsoft Excel.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas maka alternatif pemecahan masalah antara lain sebagai berikut:

- Membuat sistem informasi penjualan rumah yang akan memudahkan *customer* dalam pencarian rumah yang akan dibeli.
- Membuat sistem informasi penjualan di mana marketing dapat memasukkan listingan jual rumah yang akan dipasarkan di sistem penjualan Century21 Sapphire.
- Membuat sistem informasi penjualan dan laporan data penjualan rumah menggunakan berbasis *web*, PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai database.

IV. RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

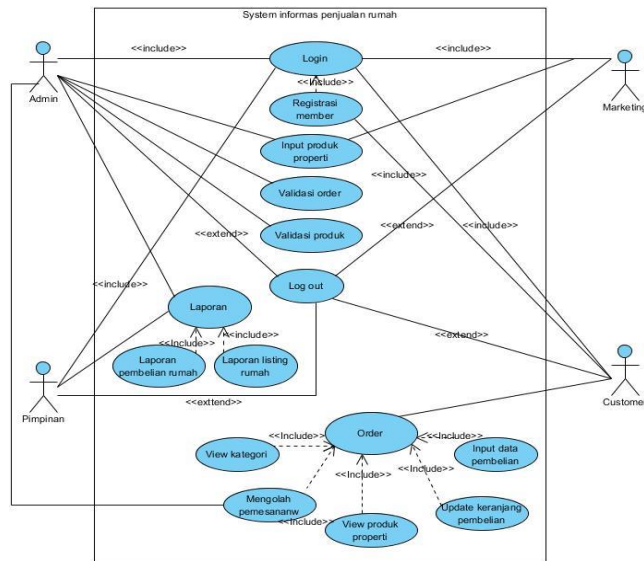
A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan penjelasan pada Bab III bahwa proses penjualan perumahan dan pendataan *customer* masih dilakukan secara manual oleh admin. Sehingga banyak terjadi kesalahan dalam pengolahan data dan pemesanan dikarenakan masih dilakukan secara manual. Dalam proses tersebut membutuhkan waktu atau proses yang lama sehingga efisiensi waktu dan kontrol yang tidak maksimal, sehingga informasi yang disampaikan lambat, dari analisis pada sistem yang berjalan saat ini penulis merancang sebuah sistem baru yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan pada sistem yang lama, untuk mengurangi permasalahan yang sering terjadi. tahap ini merupakan tahap paling penting dalam pembuatan sistem aplikasi karena bila terjadi kesalahan dalam menganalisis dan mengidentifikasi masalah dari sistem yang lama, maka usulan untuk memperbaiki sistem akan menjadi tidak efektif. Adapun perancangan sistem yang coba diusulkan ini dibangun bersifat pemrograman berbasis objek atau dikenal juga dengan singkatan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) yang kemudian dijelaskan dengan menggunakan notasi UML (*Unified Modeling Language*). Sedangkan perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.

B. Diagram Rancang Sistem

Berdasarkan hasil yang kami lakukan dan setelah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh bagian administrasi dan marketing dalam hal pemasukan data jual beli rumah dan data laporan jual beli rumah di PT Sapphire Jaya Makmur (Century21 Sapphire), maka kami

mengusulkan sebuah sistem baru, yaitu *web* penjualan rumah Citra Raya agar memudahkan *customer* dalam membeli rumah.



Gambar 3. Use Case yang Diusulkan

Dalam *Use Case Diagram*, ada beberapa aktor yang terlibat dalam sistem. Diantaranya adalah Admin, marketing, pimpinan dan *customer*.

Tabel 1. Deskripsi Aktor dalam Use Case

Nama Use Case	Login
Aktor	Admin, Marketing, Pimpinan dan Customer.
Description	Use Case menggambarkan actor melakukan login dengan memasukkan username dan password.
Pra kondisi	Admin, Marketing, Pimpinan dan Customer membuka halaman web, Sistem Menampilkan halaman Utama.
Post Kondisi	Aktor telah berhasil Login dengan memasukkan Username dan Password.

Tabel 2. Deskripsi Use Case

Nama Use Case	Input Produk Properti
Aktor	Admin dan Marketing
Description	Use Case menggambarkan Aktor Admin melakukan input produk properti
Prta kondisi	Aktor telah berhasil Login dan masuk ke menu Input produk properti.
Post Kondisi	Data telah disimpan.

Skenario	Untuk menginput data prooduk properti actor terlebih dahulu melakukan login, setelah berhasil actor admin dan marketing kemudian menginput data produk properti dan klik tombol simpan, sistem menampilkan proses dan berhasil disimpan klik oke dan sistem menampilkan list dan menampilkan produk properti.
----------	---

Tabel 3. Deskripsi Use Case Validasi Produk

Nama Use Case	Validasi Produk
Aktor	Admin
Description	Use Case menggambarkan Aktor Admin melakukan Input Validasi Produk
Prta kondisi	Aktor telah berhasil Login dan masuk ke menu Input validasi produk.
Post Kondisi	Data telah disimpan.
Skenario	Untuk menyimpan validasi produk actor terlebih dahulu melakukan login, setelah berhasil actor admin kemudian menginput data validasi produk dan klik tombol simpan, sistem menampilkan proses dan berhasil disimpan klik ok dan sistem menampilkan list dan menampilkan validasi produk.

Tabel 4. Deskripsi Use Case Validasi Order

Nama Use Case	Validasi Order
Aktor	Admin
Description	Use Case menggambarkan Aktor Admin melakukan vAlidasi Order
Prta kondisi	Aktor telah berhasil Login dan masuk ke menu Validasi Order.
Post Kondisi	Data telah disimpan.
Skenario	Untuk menyimpan validasi order actor terlebih dahulu melakukan login, setelah berhasil actor admin kemudian menginput data validasi order dan klik tombol simpan, sistem menampilkan proses dan berhasil disimpan klik ok dan sistem menampilkan list dan menampilkan validasi order.

Tabel 5. Deskripsi Use Case Order

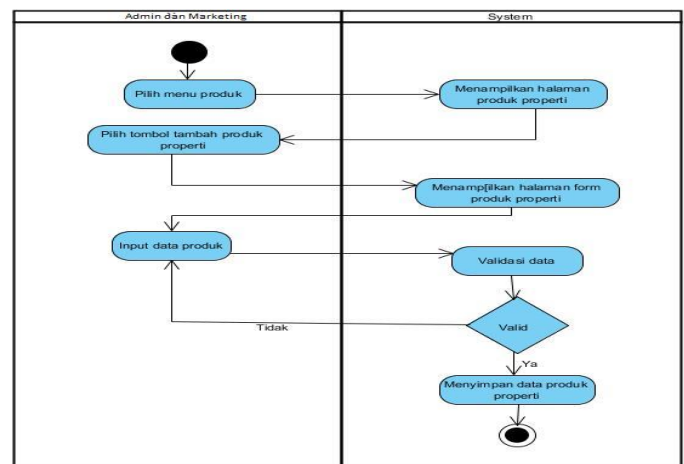
Nama Use Case	Order
Aktor	Customer
Description	Use Case menggambarkan Aktor Customer melakukan Order.

Prta kondisi	Aktor telah berhasil lihat menu web century21 sapphire dan melakukan registrasi untuk order.
Post Kondisi	Aktor dapat melihat web century21 sapphire dan melakukan registrasi untuk order.
Skenario	Untuk melakukan order actor terlebih dahulu melakukan registrasi member, setelah berhasil actor customer kemudian melakukan update keranjang pembelian dan melakukan input data pembeli dan klik tombol simpan, sistem menampilkan proses dan berhasil disimpan klik ok dan sistem menampilkan list dan menampilkan order.

Tabel 6. Deskripsi Use Case Laporan

Nama Use Case	Laporan
Aktor	Admin dan pimpinan.
Description	Use Case menggambarkan Aktor admin dan pimpinan melakukan lihat dan cetak laporan.
Prta kondisi	Aktor telah berhasil login dan masuk kemenu laporan.
Post Kondisi	Cetak Laporan.
Skenario	Untuk melihat dan mencetak laporan actor terlebih dahulu melakukan login, setelah berhasil actor masuk ke menu laporan, pilih cetak laporan kemudian input data vlaporan yaitu laporan pembelian rumah dan laporan listing rumah kemudian klik tombol lihat sistem akan menampilkan laporan klik tombol cetak laporan pdf, sistem menampilkan laporan dalam bentuk

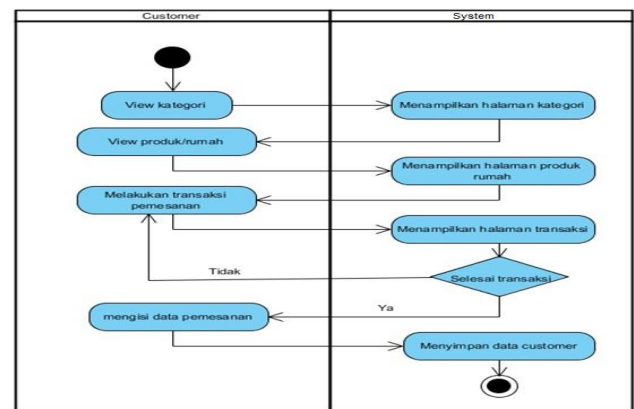
Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*).



Gambar 4. Activity Diagram Input Produk

Berikut tahapan Activity Diagram input produk:

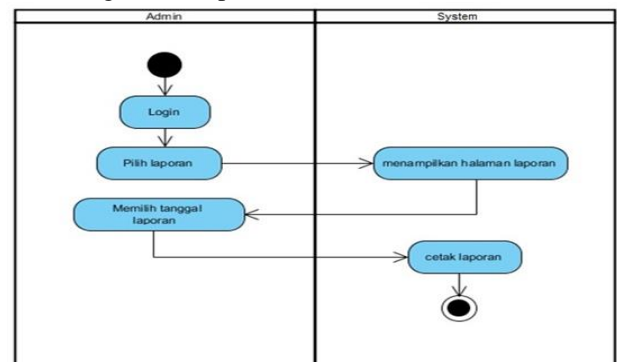
9. Admin dan marketing melakukan tambah produk properti ke situs web century21.
10. Dan menginput produk properti kemudian menyimpan data produk properti pada web century21.



Gambar 5. Activity Diagram Order

Berikut tahapan Activity Diagram Order:

1. Customer melihat produk properti pada web century21.
2. Kemudian melakukan transaksi pemesanan rumah.
3. Mengisi data pemesanan.
4. Dan mengirim data pemesanan.

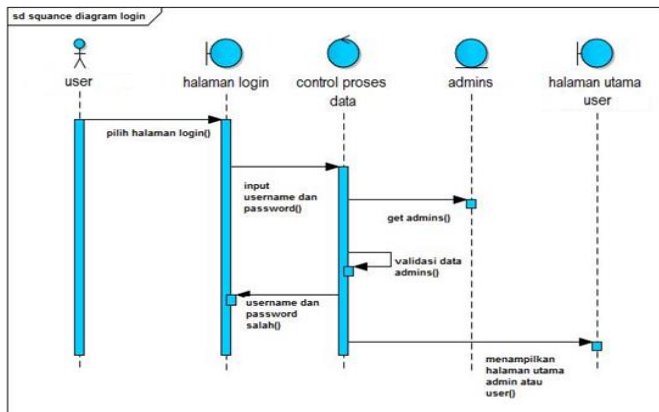


Gambar 6. Activity Diagram Laporan

Berikut tahapan Activity Diagram Laporan:

1. Pimpinan membuka situs web century21.
2. Kemudian pilih laporan.
3. Memilih tanggal laporan kemudian cetak laporan.

Pada setiap *sequence diagram* terdapat aksi aktor yang pertama sekali adalah terhadap interface. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence diagram* digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek, juga interaksi antar objek, dan menunjukkan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama, pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah, dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram*.

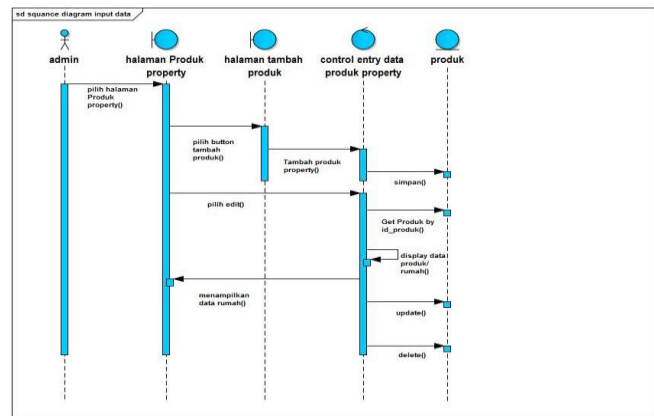


Gambar 7. Sequence Diagram Login

Pada gambar 7 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman login
2. Controller
3. Admins
4. Halaman utama user

Gambar 7 di atas merupakan *Sequence Diagram Login* diperlukan agar *user* dapat mengakses hak akses terhadap sistem. pada skenario di atas *login* menggunakan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem, kemudian dilakukan validasi data oleh sistem dengan memanggil data pada tabel admin. Jika data yang *diinput* sesuai dengan *database* maka proses validasi sukses kemudian masuk ke menu utama dan jika data yang *diinput* tidak sesuai dengan *database* maka sistem akan menampilkan pesan tidak valid.

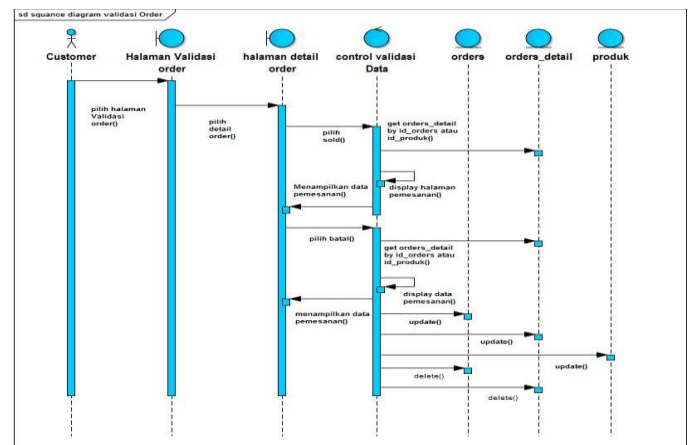


Gambar 8. Sequence Diagram Input Data Produk

Pada gambar 8 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman Produk Properti
2. Halaman Tambah Produk
3. Controller
4. Produk

Gambar 8 di atas Skenario *Sequence diagram* di atas menunjukkan seorang Admin melakukan penginputan data di halaman tambah produk kemudian sistem melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel produk. Pada saat Admin akan melakukan *Update* dan *Delete* data maka admin harus memilih edit di halaman produk properti setelah itu sistem akan memanggil data di database produk, kemudian sistem akan menampilkan data produk rumah di halaman produk properti atau memilih hapus di halaman produk properti setelah itu sistem akan menghapus data di database produk.



Gambar 9. Sequence Diagram Validasi Order

Pada gambar 9 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman Validasi Order
2. Halaman Detail Order
3. Controller
4. Order
5. Order_detail
6. Produksi

Gambar 9 di atas merupakan Skenario *Sequence diagram* di

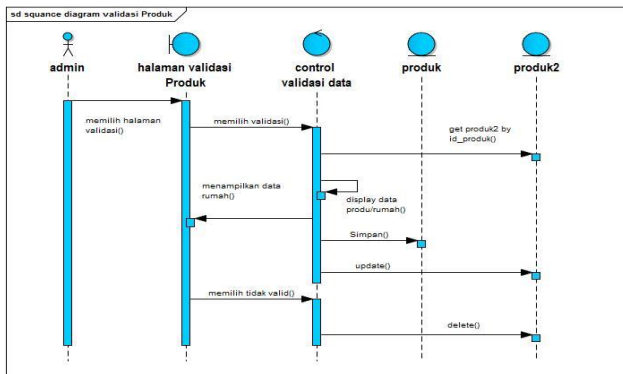
atas menunjukkan seorang Admin melakukan *validasi order* dihalaman validasi order kemudian Admin memilih detail produk dan sistem akan menampilkan halaman detail order. Selanjutnya admin akan menentukan status order rumah. Jika status yang dipilih *Sold* maka sistem akan mengubah data di tabel orders dan mengurangi stok di tabel produk. Jika status yang dipilih batal maka sistem hanya merubah data di tabel order tanpa mengurangi stok di tabel produk kemudian jika admin akan menghapus data yang dianggap tidak penting maka admin akan memilih hapus dihalaman validasi order dengan catatan status order sudah dirubah menjadi batal maka sistem akan menghapus data di tabel orders dan order_detail.

Gambar 10. Sequence Diagram Validasi Produk

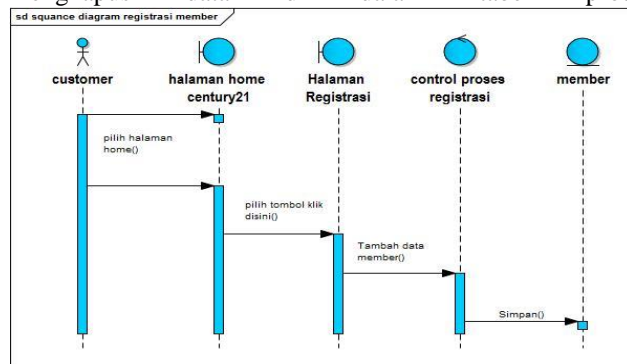
Pada gambar 10 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman Validasi Produk
2. Controller
3. Produk
4. Produk2

Gambar 10 di atas merupakan Skenario *Sequence diagram* di



atas menunjukkan seorang Admin melakukan validasi data dihalaman validasi produk kemudian sistem akan memanggil data di tabel produk2 selanjutnya sistem akan menampilkan data produk yang *di-upload* marketing. Jika admin memilih valid maka sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam tabel produk. Jika admin memilih tidak valid maka sistem akan menghapus data di dalam tabel produk2.



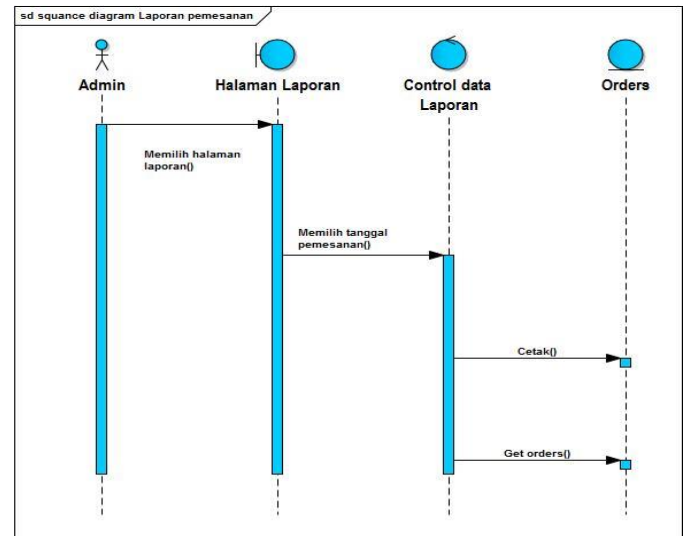
Gambar 11. Sequence Diagram Registrasi member

Pada gambar 11 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Customer

2. Halaman Home Century21
3. Halaman Registrasi
4. Controller
5. Member

Gambar 11 di atas merupakan Skenario *Sequence diagram* di atas menunjukkan seorang Customer melakukan registrasi member dihalaman web century21 kemudian sistem akan memproses registrasi di tabel member selanjutnya sistem akan menampilkan login member. Jika customer berhasil dalam registrasi maka sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam tabel member. Jika memilih tidak maka sistem akan menghapus data di dalam tabel member.



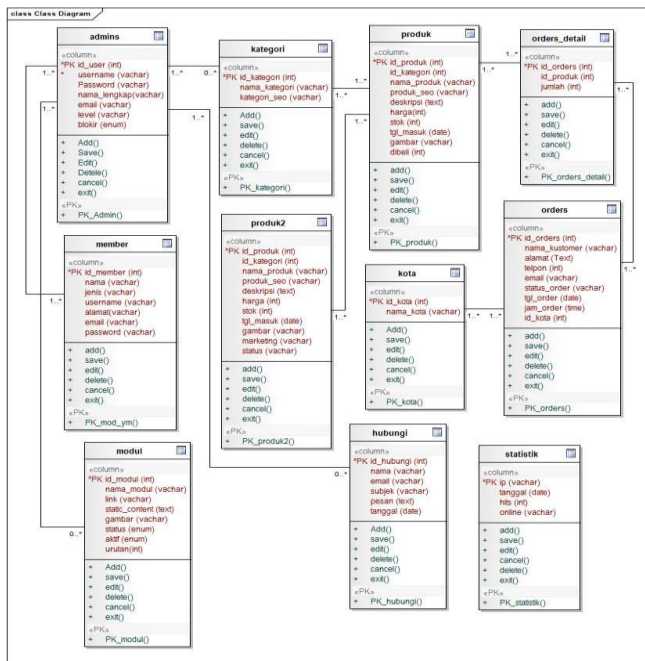
Gambar 12. Sequence Diagram laporan

Pada gambar 12 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman Laporan
2. Controller
3. Orders

Gambar 12 di atas merupakan Skenario *Sequence diagram* di atas menunjukkan seorang Admin melakukan pemanggilan data laporan pada halaman laporan dengan cara memasukkan tanggal laporan untuk mencetak sebuah laporan kemudian sistem akan melakukan proses pencetakan laporan.

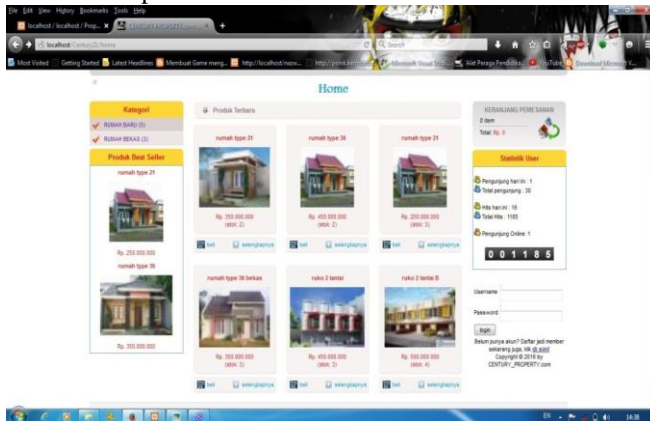
Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem, dengan melihat karakteristik sistem aplikasi penjualan beserta proses – proses yang terjadi maka dapat dibuat *Class Diagram* berikut ini :



Gambar 13. Class Diagram yang Diusulkan

C. Rancangan Tampilan Website

1. Tampilan Home



Gambar 14. Tampilan Home

2. Tampilan Pemesanan



Gambar 15. Tampilan Pemesanan

3. Tampilan Input Data Customer



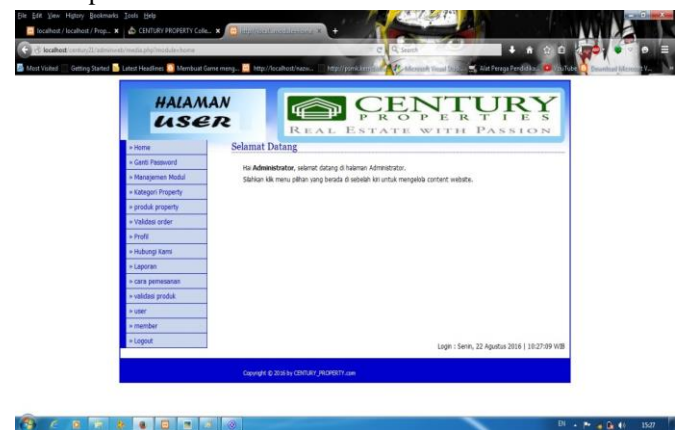
Gambar 16. Tampilan Input Data Customer

4. Tampilan Login



Gambar 17. Tampilan Login

5. Tampilan Halaman User



Gambar 18. Tampilan halaman Admin

6. Tampilan Tambah produk Properti



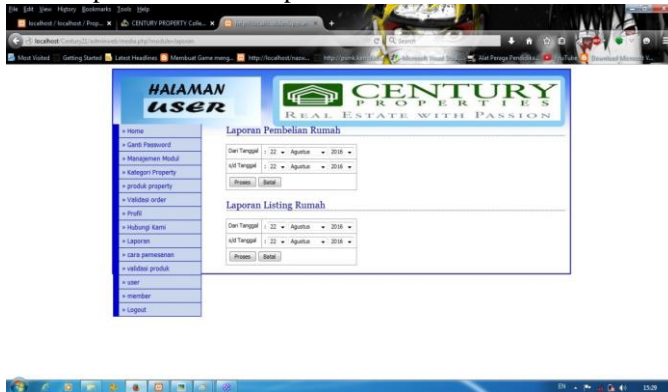
Gambar 19. Tambah Produk Properti

7. Tampilan Halaman Detail Order/Validasi Order



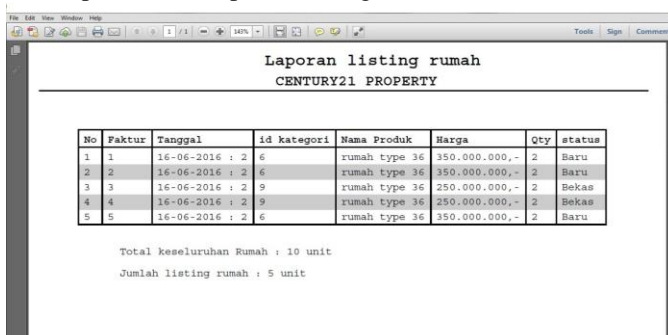
Gambar 20. Halaman Detail Order/Validasi Order

8. Tampilan Halaman Laporan



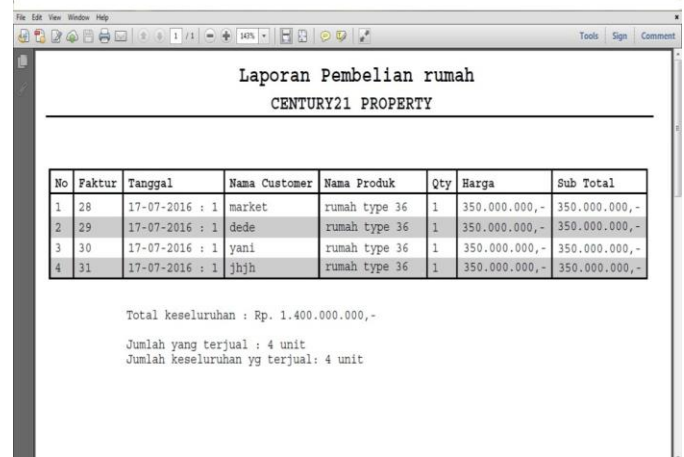
Gambar 21. Halaman Laporan

9. Tampilan Cetak laporan Listing Rumah



Gambar 22. Tampilan cetak laporan listing rumah

10. Tampilan Cetak laporan pembelian rumah



Gambar 23. tampilan cetak laporan pembelian rumah

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan Sistem informasi Penjualan Perumahan pada PT Sapphire Jaya Makmur (Century21 Sapphire), penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

Sistem yang dirancang merupakan sebuah sistem yang dibuat untuk mengatasi masalah-masalah serta kekurangan yang terjadi pada saat dikerjakan secara manual. Masalah-masalah tersebut dapat diatasi dengan membuat sebuah sistem yang dilengkapi dengan database menggunakan MySQL dan Perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang mempermudah proses input serta pencarian data. Penggunaan sistem tersebut juga telah memudahkan kegiatan operasional dari Century21 Sapphire seperti pendataan customer yang melakukan pembelian, pendataan listing rumah, dan pendataan marketing. Sistem tersebut juga dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak Century21 Sapphire seperti laporan data pembelian rumah, laporan data *listing* rumah *marketing*, yang menjadi hambatan saat masih menggunakan metode manual.

B. Saran

Dalam sistem yang dibuat ini marketing harus menjalani *training* terlebih dahulu agar dapat bisa dan paham dalam mengerjakan Sistem Penjualan Perumahan Citra Raya pada Century21 Sapphire dan kekurangan dalam sistem ini tidak membuat laporan KPR, rincian KPR, dan sistem ini apabila customer melakukan pemesanan rumah maka selanjutnya atau lebih jelasnya akan datang langsung ke kantor, dikarenakan adanya hambatan dalam sistem penjualan perumahan Century21 Sapphire yang kurang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Sutabri, *Konsep Dasar Sistem Informasi*, Yogyakarta, Andi, 2012.
- [2] D. Sunyoto, *Dasar-dasar Manajemen Pemasaran*, Yogyakarta, Caps, 2013.
- [3] P. Hidayatullah, K. Jauhari, *Pemrograman Web*, Bandung, Informatika Bandung, 2015.
- [4] M. Madcoms, *Kumpas Tuntas Adobe Dreamweaver Dengan Pemrograman PHP & MySQL*, Yogyakarta, Andi Offset, 2013.
- [5] B. Nugroho, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*, Yogyakarta, Gava Media, 2011.