SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT.GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS *WEB*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

SETY SINSIYA SENDERIE D.U SERA
NIM C2157201016
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT.GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS *WEB*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

SETY SINSIYA SENDERIE D.U SERA
NIM C2157201016
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT.GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS *WEB*

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ferdiyani Haris, M. Kom.	Deden Andriawan, M. Kom
NIK. 198102232005104	NIK. 198610172018102

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT.GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS *WEB*

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 16 Desember 2024

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. .....
   Ketua
2. Ferdiyani Haris, M.Kom .....
   Sekretaris
3. Deden Andriawan, M. Kom .....
   Anggota

DAFTAR ISI

COVER…….. i
PERSETUJUAN..... iii
PENGESAHAN..... iv
DAFTAR ISI.....v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR..... vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Perumusan Masalah.....2
1.3 Batasan Masalah.....3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....4
1.5 Sistematika Penulisan.....5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....7
2.1 Kajian Teori.....7
2.2 Penelitian yang Relevan 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 28
3.1 Tinjauan Umum.....28
3.2 Jenis Penelitian.....29
3.3 Desain Penelitian.....31
3.4 Instrumen Penelitian.....32
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 34
3.6 Analisis Kebutuhan 35
3.7 Desain Sistem.....39
3.8 Jadwal Penelitian.....66
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram 12
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 13
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram 14
Tabel 2. 4 Simbol ERD 14
Tabel 2. 5 Skala Nilai 16
Tabel 2. 6 Penelitian Relevan 24
Tabel 3. 1 Analisis *PIECES* 35
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras 38
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak 38
Tabel 3. 4 Tabel User 63
Tabel 3. 5 Tabel Log 63
Tabel 3. 6 Tabel Tentang Website 64
Tabel 3. 7 Tabel Kavling 64
Tabel 3. 8 Tabel Galeri 64
Tabel 3. 9 Tabel Kontak 65
Tabel 3. 10 Jadwal Penelitian 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi Star UML 17
Gambar 2. 2 MySQL 18
Gambar 3. 1 Metode Software Develoment Life Cycle(SDLC) 31
Gambar 3. 2 Use Case Diagram 40
Gambar 3. 3 Class Diagram 41
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login Admin 42
Gambar 3. 5 Activity Diagram kelola Tentang 43
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Galery Foto 44
Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Price List 45
Gambar 3. 8 Activity Diagram Kelola Kontak 46
Gambar 3. 9 Activity Diagram Customer Akses 47
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin 48
Gambar 3. 11 Sequnce diagram tentang 49
Gambar 3. 12 Sequnce Diagram Galery Foto 50
Gambar 3. 13 Sequnce Price List 51
Gambar 3. 14 Sequnce Diagram Kontak 52
Gambar 3. 15 Halaman Utama 53
Gambar 3. 16 Halaman Tentang 53
Gambar 3. 17 Halaman Galery Foto (Bagian 1) 54
Gambar 3. 18 Halaman Galery Foto (Bagian 2) 54
Gambar 3. 19 Halaman Price List (Bagian 1) 55
Gambar 3. 20 Halaman Price List (Bagian 2) 55
Gambar 3. 21 Halaman Price List (Bagian 2 - Lanjutan) 56
Gambar 3. 22 Halaman Kontak 56
Gambar 3. 23 Halaman Booking/Pemesanan Kavling 57
Gambar 3. 24 Halaman Direct WA Booking/Pemesanan Kavling 58
Gambar 3. 25 Halaman Login Admin 58
Gambar 3. 26 Halaman Beranda Admin 59
Gambar 3. 27 Halaman Kelola Tentang 59
Gambar 3. 28 Halaman Kelola Galery Foto 60
Gambar 3. 29 Halaman Tambah Data Gallery Foto 60
Gambar 3. 30 Halaman Kelola Price List 61
Gambar 3. 31 Halaman Tambah Price List 61
Gambar 3. 32 Halaman Kelola Kontak 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Kartu Kegitan Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 7. Lembar Wawancara

Lampiran 8. Lembar Observasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia meliputi kebutuhan sandang, pangan dan papan. oleh manusia untuk membangun tempat tinggal, kantor, tempat bisnis dan lokasi untuk bercocok tanam. Harga tanah setiap tahunnya akan mengalami peningkatan, sehingga manusia banyak menjadikan tanah sebagai aset yang bernilai. Selain digunakan untuk memenuhi kebutuhan papan, manusia menjadikan tanah sebagai aset bisnis. Hal ini mendorong munculnya perusahaan yang bergerak dibidang jual beli tanah. Jenis tanah yang saat ini banyak dijual belikan adalah tanah kavling. Tanah kavling yaitu tanah yang sudah ditentukan ukuran luasnya. Pesatnya bisnis jual beli tanah kavling, membuka peluang bisnis dibidang penjualan tanah kavling. (Sari & Merta, 2018) Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jual beli tanah kavling di kota Palangkaraya adalah PT Grand Lestari Indah Propertindo.

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri properti. PT. Grand Lestari Indah Propertindo sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan efisiensi operasional, perusahaan ini menyadari pentingnya memiliki sistem informasi pemasaran yang dapat mengelola dan memfasilitasi proses pemasaran tanah kavling mereka.

Hingga saat ini, PT. Grand Lestari Indah Propertindo masih mengandalkan proses pemasaran konvensional dengan media promosi melalui spanduk, brosur dan dari mulut ke mulut (*word of mouth*). Namun, dengan kemajuan teknologi dan perubahan perilaku konsumen yang semakin

cenderung mencari informasi secara online, adopsi sistem informasi pemasaran berbasis website dapat menjadi langkah yang strategis dan relevan. Meskipun potensi manfaat yang besar dari penggunaan sistem informasi pemasaran berbasis website telah diakui, implementasi yang efektif seringkali dihambat oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan sumber daya, pengetahuan teknis yang terbatas, dan pemahaman yang kurang tentang kebutuhan dan harapan calon pembeli.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam dan pengembangan sistem informasi pemasaran tanah kavling yang dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi PT. Grand Lestari Indah Propertindo serta memperhitungkan dinamika pasar properti dan preferensi konsumen saat ini. Penelitian ini penting karena akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan operasional PT. Grand Lestari Indah Propertindo dalam melakukan pemasaran tanah kavling. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan yang berharga bagi industri properti secara keseluruhan tentang potensi dan manfaat adopsi teknologi informasi dalam proses pemasaran properti.

Dengan demikian, sistem informasi pemasaran tanah kavling berbasis website yang diusulkan dapat menjadi landasan yang kokoh untuk transformasi digital perusahaan properti, meningkatkan daya saingnya, dan meningkatkan pengalaman pembeli dalam mencari dan membeli tanah kavling.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemasaran berbasis website dalam

mengoptimalkan strategi pemasaran dan meningkatkan jangkauan calon pembeli secara luas pada PT. Grand Lestari Indah Propertindo dalam memasarkan tanah kavling?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini, penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksud agar tidak menyimpang dari topik pembahasan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

a. Sistem informasi pemasaran tanah kavling ini dirancang menggunakan framework CodeIgniter, bahasa pemrograman PHP, HTML, dan Bootstrap 5.
b. Website memiliki beberapa fitur utama yaitu menu beranda, tentang, galeri, daftar harga (price list), dan kontak.
c. Menu beranda menyediakan informasi umum mengenai tanah kavling yang ditawarkan oleh perusahaan.
d. Menu tentang memuat profil perusahaan, visi, misi, dan sejarah singkat perusahaan.
e. Menu galeri berisi pilihan foto dan video tanah kavling yang ditampilkan melalui dropdown di navbar.
f. Menu daftar harga (price list) memberikan informasi detail mengenai harga tanah kavling yang tersedia.
g. Website tidak menyediakan fitur checkout langsung, pengunjung akan diarahkan ke WhatsApp untuk komunikasi lebih lanjut.
h. Metode *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service)* digunakan untuk menganalisis kebutuhan sistem dan mendukung perancangan sistem informasi pemasaran tanah kavling.

i. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan fokus pada pengembangan prototipe sistem informasi pemasaran tanah kavling berbasis web.

j. Website ini difokuskan sebagai media informasi dan komunikasi awal, bukan sebagai platform marketplace atau e-commerce.

k. Sasaran website ini kepada masyarakat yang bingung akan mencari informasi tentang penjualan tanah kavling terpecaya dan terjangkau.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah membangun dan menghasilkan sistem informasi pemasaran tanah kavling berbasis web pada PT Grand Lestari Indah Propertindo untuk memperluas jangkauan pasar dengan kemampuan online yang dapat menjangkau calon pembeli secara luas.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil nantinya dalam penulisan ini meliputi berbagai pihak diantara lain sebgai berikut :

a. Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu dapat menganalisis manfaat dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna sistem informasi pemasaran tersebut. Ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang implementasi teknologi informasi di industri properti.

b. PT.Grand Lestari Indah Propertindo

Dengan menggunakan sistem informasi pemasaran berbasis web, PT Grand Lesatri Indah Proipertindo dapat mencapai lebih banyak calon

pembeli potensial di berbagai lokasi, baik secara lokal maupun internasional.

c. Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat adalah kemudahan dalam mengakses informasi properti secara lebih transparan dan cepat. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, masyarakat dapat lebih mudah membandingkan berbagai pilihan properti tanpa harus datang langsung ke lokasi. Hal ini dapat menghemat waktu dan biaya, serta memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan pihak pengembang melalui platform yang lebih terstruktur. Selain itu, masyarakat juga dapat memperoleh informasi yang lebih akurat dan up-to-date terkait produk properti yang diminati, sehingga meminimalisir risiko penipuan.

d. STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan pustaka bagi perpustakaan dan sebagai bahan referensi serta evaluasi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini memuat uraian secara garis besar isi tugas akhir untuk tiap-tiap bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori, rangkaian hasil penelitian yang relavan dan mendukung judul, definisi-definisi, model atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Pada bab ini juga dituliskan software/tool (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Bab ini pola utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya,

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Sistem

Menurut Maydianto dan Ridho (2021) Sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Ikhsan dan Ramadhani (2020) Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.Elemen-elemen itu tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem dapat tercapai.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen atau komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Menurut Hasan dan Muhammad (2020) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi yang membutuhkan dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau yang akan mendatang.

Menurut Sangga Rasefta dan Esabella (2020) Informasi adalah data mentah yang telah diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi penggunanya dalam mengambil sebuah keputusan.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah segala bentuk data atau fakta yang disusun dan diproses sehingga memiliki nilai yang berguna dan dapat dipahami oleh orang-orang

yang memerlukannya untuk mengambil keputusan atau melakukan tindakan tertentu.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Stinjak dan Masya (2021) Sistem informasi adalah kombinasi terorganisasi apa pun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Zhonny dan Hadiwinata (2024) Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang berperan dalam proses penciptaan dan penyampaian informasi. Dengan menggunakan komponen shardware (Perangkat Keras), software (Perangkat Lunak), dan brainware (Manusia), sistem ini memproses input sumber data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah gabungan dari berbagai komponen terorganisir dan terstruktur untuk mengelola informasi agar dapat digunakan secara efisien dalam konteks organisasi atau perusahaan untuk pengambilan keputusan.

2.1.4 Pemasaran

Menurut Fauzi (2024) Pemasaran merupakan suatu kegiatan yang menjual dan menawarkan produk jasa yang dimiliki, sehingga konsumen bisa membeli dan menikmati produk yang ditawarkan.

Menurut Seran dkk. (2023) 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.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa Pemasaran merupakan upaya untuk memahami kebutuhan dan keinginan konsumen serta menyediakan produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan tersebut untuk mencapai tujuan perusahaan.

2.1.5 Tanah

Menurut Ramadhani (2021) Tanah merupakan bagian terpenting bagi sumber daya alam manusia, terlebih dari itu tanah juga menjadi sumber kehidupan bagi manusia, disamping untuk menjadi tempat tinggal tanah juga dapat di pergunakan untuk mencari pendapatan dari hasil yang di tanam dari tanah tersebut dalam arti lain dapat di jadikan nilai ekonomis.

Menurut Widharetno dan Saleh (2022) Tanah telah menjadi salah satu unsur dasar dalam membantu kelangsungan kehidupan sejak manusia pertama kali menempati bumi. Tanah berfungsi sebagai tempat manusia melakukan kegiatan untuk mempertahankan eksistensi. Kegiatan yang pertama kali dilakukan adalah pemanfaatan tanah untuk bercocok tanam. Penggunaan dan penguasaan tanah mulai bertukar fungsi bertepatan dengan pertumbuhan warga dan perkembangan peradaban manusia.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa Tanah merupakan sebuah sumber daya yang vital yang menyediakan tempat bagi kehidupan, tempat untuk beraktivitas, dan sebagai tempat untuk membangun tempat tinggal serta infrastruktur. Selain itu, tanah juga memiliki

nilai ekonomi yang penting karena dapat digunakan untuk pertanian, pembangunan properti, dan kegiatan ekonomi lainnya.

2.1.6 Website

Menurut Muhamad Dody Firmansyah dan Herman (2023) Website adalah suatu media yang bisa digunakan untuk menampung berbagai jenis informasi seperti teks, suara, gambar, dan animasi yang dimana bisa diakses oleh komputer melalui internet.

Menurut Syabania dan Rosmawani (2021) Website merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan internet. Dengan adanya website, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman informasi yang terhubung dan dapat diakses melalui internet, dengan berbagai komponen seperti teks, gambar, suara, dan animasi.

2.1.7 *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Pakaya dkk. (2020) Unified Modeling Language(UML) merupakan kesatuan struktur dan cara bagi pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembanga sistem tersebut. UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM. UML adalah suatu bahasa

yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatusistem informasi.

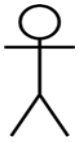
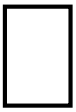
UML menyediakan diagram diagram yang sangat kaya dan luas dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu serta hubungan-hubungannya. Diagram penting menyediakan representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti perangkat lunak, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam Bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan Class dan operation dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam Bahasa berorientasi objek seperti C++, java, atau Visual basic.NET.

UML mendeskripsikan Object Oriented Programming (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut.

2.1.8 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk (behavior) sistem informasi yang dibuat.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case.*
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	Generalitation	Hubungan dimana objek anak(descendent) berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
	Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan Antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2.1.9 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan workflow (aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam Activity Diagram.

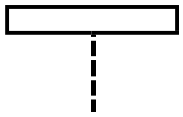
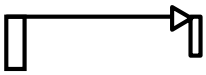
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action	State dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

2.1.10 Sequance Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Message atau pesan yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek – objek yang berkaiatan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya secara terurut.Berikut ini adalah simbol-simbol dalam Sequence Diagram.

Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram

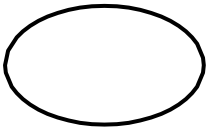
Simbol	Nama	Keterangan
	*LifeLine*	Objek entity, Antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Message*	Spesifikasi dari Komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	*Message*	Spesifikasi dari Komunikasi antar objek yangmemuat informasi Informasi tentang Aktifitas yang terjadi.

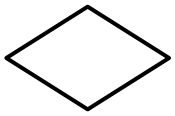
2.1.11 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah cara untuk menggambarkan sebuah basis data yang menggunakan simbol-simbol beserta hubungan antara simbol-simbol tersebut.

Menurut Permana dkk. (2024) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram atau rancangan untuk membuat sebuah database, agar mempermudah dalam pembuatan program dan juga menunjukan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis.

Tabel 2. 4 Simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
	Atribut	Menggambarkan karakteristik identitas

Simbol	Nama	Keterangan
	Relasi	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem Komputer.
	Garis	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada.

2.1.12 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem, analisa sistem menggunakan teknik PIECES.

Menurut Fahmi dan Indahyanti (2024) Tujuan dari metode PIECES yaitu untuk mengidentifikasi masalah dengan menganalisis kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi, dan pelayanan.

a. Performance

   Analisis performance menguji apakah sistem informasi pemasaran pada PT Grand Lestari Indah Propertindo dapat memberikan respon yang cepat ketika pengguna melakukan tindakan pada sistem.

b. Information

   Analisis information menguji apakah informasi yang terdapat dalam sistem informasi pemasaran pada PT Grand Lestari Indah Propertindo menghasilkan informasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna.

c. Economy

Analisis economy menguji apakah sistem informasi pada PT Grand Lestari Indah Propertindo dapat memberikan keuntungan dan menekan biaya operasional.

d. Control

Analisis control menguji apakah tingkat control keamanan sistem informasi pada PT Grand Lestari Indah Propertindo sudah berjalan dengan baik.

e. Efficiency

Analisis efficiency menguji apakah pengguna dan pemangku kepentingan dapat memanfaatkan hasil dari sistem informasi pada PT Grand Lestari Indah Propertindo dengan sebaik-baiknya.

f. Service

Analisis service menguji apakah sistem informasi pada PT Grand Lestari Indah Propertindo memberikan layanan data dan informasi perekrutan kepada penggunanya.

2.1.13 Skala Likert

Menurut Lailatul Mufidah (2021) Skala Likert dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner. Untuk pengisian variabel pertanyaan menggunakan skala 1 sampai dengan 4 dengan bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Skala Nilai

Pertanyaan	**STS**	**TS**	**S**	**SS**
Nilai	1	2	3	4

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju S = Setuju

TS = Tidak Setuju SS = Sangat Setuju

2.1.14 Unifield Modeling Languange (StarUML)



Gambar 2. 1 Aplikasi Star UML

Menurut Suardika (2017) *StarUML* adalah platform permodelan perangkat lunak yang mendukung UML *(Unifield Modeling Languange)*. StarUML berbasiskan pada UML versi 2.7.0. menyediakan sebelas jenis diagram yang berbeda dan mendukung notasi UML 2.0. StarUML mengklaim diri sebagai salah satu alat permodelan perangkat lunak terkemuka yang menjamin dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas proyek perangkat lunak.

2.1.15 Basis Data (Database)

Menurut (Sihotang dkk., (2021), Pangkalan data (di sebut basis data bahasa inggris database) adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umum ya di simpan dan di akses secara elektronik dari suatu sistem komputer. Pada saat pangkalan data menjadi semakin komplek, maka maka pangkalan data di kembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal. perangkat lunak yang dapat di gunakan untuk mengelola basis data

disebut sistem manejemen basis data (database management sistem) atau di singkat DBMS.

2.1.16 Xampp

Menurut Sihotang dkk., (2021) adalah perangkat lunak sumber terbuka yang di kembangkan oleh teman-teman apache. paket perangkat lunak Xampp berisi distribusi apache untuk server apacle MarianBD PHP, Perl, dan itu pada dasar nya adalah tuan rumah local atau server local server local ini berfunsi pada komputer destop atau leptop anda sendiri.

2.1.17 MySQL



Gambar 2. 2 MySQL

Menurut Arif (2023) MySQL adalah database program manajemen berbasis data dengan perintah dasar dari SQL yang dapat mengirim dan menerima data dengan kecepatan tinggi serta dapat digunakan oleh banyak pengguna dan banyak alur.

Sedangkan, menurut Susilawati dkk (2020) MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang cepat dan mudah digunakan, serta banyak digunakan berbagai kebutuhan.

Dari kedua definisi di atas dapat di simpulkan bahwa MySQL adalah server yang memungkinkan pengguna untuk mengatur dan mengelola berbagai struktur data dalam sebuah database dan bertanggung jawab untuk

menyediakan layanan terkait seperti penyimpanan, pengambilan, dan pengelolaan data.

2.1.18 Sublime Text

Menurut (Kadarsih & Andrianto, 2022) Sublime text merupakan perangkat lunak web editor yang digunakan untuk membuat meng-edit suatu aplikasi.

Menurut (Energy dkk., 2020), Sublime Text merupakan aplikasi yang memakai Phyton API sebagai teknologi untuk pengkodean yang berupa teks dan bisa dipakai disemua platform operating system. Aplikasi ini diciptakan karena gagasan pada Vim aplikasi , dalam penggunaannya Aplikasi ini sangat powerfull dan fleksibel. Terdapat sublime-packages yang memiliki banyak kegunaan di aplikasi tersebut sehingga dapat dikembangkan. Sublime Text merupakan editor dari lintas tampilan shareware pada interface pemrograman Python (API).

Dari dua definisi diatas, Sublime Text adalah perangkat lunak web editor yang digunakan untuk membuat dan mengedit aplikasi. Sementara itu, Energy dkk. (2020) menjelaskan bahwa Sublime Text merupakan aplikasi pengeditan teks yang menggunakan Python API untuk pengkodean dan dapat digunakan di semua platform sistem operasi. Aplikasi ini terinspirasi dari Vim dan dikenal sangat powerful serta fleksibel, dengan dukungan sublime-packages yang memungkinkan pengembangan lebih lanjut. Sublime Text juga merupakan editor lintas platform shareware yang menyediakan antarmuka pemrograman berbasis Python.

2.1.19 Codeigniter

Codeigniter adalah sebuah *framework php* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MCV (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal (Susilawati, dkk., 2019).

Codeigniter dirancang untuk mempercepat proses pengembangan *web* dengan menyediakan berbagai fitur dan alat yang membantu dalam pembuatan aplikasi *web* yang efisien dan efektif.

Dengan menggunakan *Framework* ini tidak akan terlalu kesulitan mencari tutorial yang membahas *framework* ini karena *Developer Codeigniter 3* sudah menyediakan dokumentasi secara lengkap atau *Table of Content* yang bisa kalian lihat di *User Guide*.

2.1.20 Hypertext Processor (PHP)

Menurut (Ghofur dkk., 2023), PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari.

Menurut (Ramadhani, 2023), PHP: Hypertext Processor, atau PHP, merupakan bahasa pemrograman yang bersifat open-source dan bersifat server side. PHP dirancang khusus untuk mengisi kesenjangan antara halaman HTML statis dan halaman penuh dinamis.

Berdasarkan kedua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa PHP atau Hypertext Preprocessor adalah bahasa pemrograman open-source yang dirancang khusus untuk pengembangan web, terutama dalam menghasilkan halaman dinamis. Menurut Ghofur dkk. (2023), PHP menggambarkan karakteristik dari beberapa bahasa pemrograman lain seperti C, Java, dan Perl, serta mudah dipelajari dan ditanamkan dalam HTML. Sementara itu, Ramadhani (2023) menekankan bahwa PHP berfungsi di sisi server dan dirancang untuk mengatasi keterbatasan halaman HTML statis dengan memberikan kemampuan untuk menghasilkan halaman yang lebih dinamis dan interaktif.

2.1.21 HyperText Markup Language (HTML)

Menurut (Kadarsih & Andrianto, 2022), HTML singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website.

Menurut (Susilawati dkk., 2020), HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language. HTML dikembangkan pertama kali oleh Tim Berners-Lee bersamaan dengan protocol HTTP (Hypertect Transfer Protocol) pada tahun 1989. Tujuan utama pengembangan HTML adalah untuk menghubungkan satu halaman web hanya berupa teks, tidak seperti sekarang. HTML merupakan bahasa dasar web yang berfungsi untuk menampilkan berbagai komponen web.

Berdasarkan kedua definisi di atas, HTML (Hyper Text Markup Language) adalah bahasa skrip yang digunakan untuk membuat dan mengatur struktur website. Menurut Kadarsih & Andrianto (2022), HTML terdiri dari

tag-tag yang membentuk kerangka halaman web. Sementara itu, Susilawati dkk. (2020) menjelaskan bahwa HTML pertama kali dikembangkan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989 bersamaan dengan protokol HTTP, dengan tujuan awalnya untuk menghubungkan halaman web berbasis teks. Saat ini, HTML telah berkembang menjadi bahasa dasar yang digunakan untuk menampilkan berbagai elemen dan komponen dalam sebuah situs web.

2.1.22 Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut Setiawan, dkk (2019) Cascoding style sheets (CSS) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan website agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan terstruktur. Berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan.

2.1.23 Blackbox Testing

Menurut (Wijaya & Astuti, 2021), Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian black box bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Menurut (Elda dkk., 2022), Black box testing merupakan pengujian yang berorientasi pada fungsionalitas yaitu perilaku dari perangkat lunak atas input yang diberikan pengguna sehingga mendapatkan/ menghasilkan output yang diinginkan tanpa melihat proses internal atau kode program yang dieksekusi oleh perangkat lunak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa black

box testing merupakan suatu metode pengujian perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja dalamnya sehingga dibutuhkan suatu pengujian.

Berdasarkan kedua definisi di atas, Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas tanpa memeriksa proses internal atau kode program. Menurut Wijaya & Astuti (2021), tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan pada fungsi, antarmuka, struktur data, performa, serta proses inisialisasi dan terminasi perangkat lunak. Sementara itu, Elda dkk. (2022) menekankan bahwa Black Box Testing menguji perilaku perangkat lunak berdasarkan input yang diberikan pengguna dan mengevaluasi apakah output yang dihasilkan sesuai tanpa melihat proses internal yang terjadi. Sehingga, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai harapan pengguna.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akandibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun :

Tabel 2. 6 Penelitian Relevan

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Okto & Putra (2022)	Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah pada PT.Nakama Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall.	Waterfall	Website pemasaran yang Bertujuan memaksimalkan pemasaran rumah melalui jaringan internet khususnya website supaya proyek Nakama mendapatkan perhatian yang baik.	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman login customers. Artinya customer tidak perlu melakukan login seperti admin.
2	Herdiansah dkk (2020)	Rancang Bangun sistem pemasaran properti berbasis web studi kasus PT.Akila Trijaya	Waterfall	Sistem informasi pemasaran berbasis web yang di harapkan dapat dikenal luas dan mampu memperbanyak pelanggan PT. Akila Trijaya.	Perbedaan terletak pada Metode Pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, dimana penulis pada penelitian ini mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan sistem R&D.
3	Laoli & Kristiana (2022)	Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Pada PT. Trixie Graha Anugerah Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall	Waterfall	Sistem informasi pemasaran perumahan berbasis web pada PT. Trixie Graha Anugerah dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi penjualan unit perumahan.	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman laporan penjualan.
4	Faturahman dkk (2023)	Perancangan sistem informasi agen Real Estate berbasis website di perusahaan broker perumahan PT	Waterfall	Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis website ini dapat membantu	Perbedaan terletak pada Metode Pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, dimana

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
		Berkat Anugrah Prima Kota Bandung		perusahaan dalam memasarkan produk properti secara online dan real time sehingga lebih efisien dan efektif.	penulis pada penelitian ini mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan sistem R&D.
5	Ravi Maulana dkk (2023)	Sistem Informasi Pemasaran Rumah Di CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Web	R&D	Sistem Informasi Pemasaran Rumah di CV. Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Website untuk meminimalisir kekurangan dari sistem yang lama.	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman buku tamu.
6	Wahyudi dkk (2021)	Sistem Informasi Pemasaran Tanah Kaveling Berbasis Website di Perencanaan Kabupaten Kampar	Waterfall	Sistem informasi pemasaran tanah kaveling berbasis website di Kabupaten Kampar bertujuan untuk mempermudah komunikasi antara penjual dan pembeli untuk saling berinteraksi.	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman chat untuk melakukan komunikasi antara aktor penjual dan pembeli.
7	Kurniawan.E.A, (2021)	Rancang Bangun Pemasaran Dan Penjualan Properti (Studi PT .Hemas Properti – Perumahan Marshall)	Waterfall	Sistem penjualan dan pemasaran real estate yang dibuat untuk mempermudah perusahaan dalam penjualan dan meningkatkan visibilitas dan meningkatkan jumlah pelanggan.	Perbedaan terletak pada Metode Pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, dimana penulis pada penelitian ini mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan sistem R&D.
8	(Suvi	Sistem Informasi Pemasaran		Sistem yang dibangun dapat	Perbedaan sistem informasi yang

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
	Rahmawati dkk (2023)	Perumahan Green Pakis Regency Berbasis Web		membantu perusahaan khususnya bagian pemasaran dalam melakukan promosi sehingga informasi dapat tersampaikan hingga masyarakat dalam lingkup yang lebih luas.	Dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman kolom komentar untuk pengunjung web.
9	Iis Mincarti, (2020)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Syariah Berbasis Web Pada PT. Lestari Berkah Abadi	Prototipe	Sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan layanan kepada konsumen secara online sehingga transaksi yang dilakukan antara PT. Lestari Berkah Abadi dengan konsumen bisa dilakukan tanpa melibatkan pihak ketiga. Sehingga transaksi pembayaran yang dilakukan bebas unsur riba.	Perbedaan sistem informasi yang Dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi yang dibangun oleh penulis tidak terdapat halaman untuk melakukan pembayaran.
10	Muharom dkk (2022)	Rancang Bangun Sistem Informasi Profil dengan Bootstrap pada PT. Mitra Anugerah Perkasa Sumsel	Prototyping paradigm	Sistem informasi berbasis website ini lebih dapat meyakini kepada para pelanggan bahwa produk produk yang dijual dan dimiliki oleh perusahaan adalah produk yang berkualitas, dan juga lebih	Perbedaan terletak pada Metode Pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, dimana penulis pada penelitian ini mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan sistem R&D.

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
				meyakinkan kepada para pelanggan bahwa perusahaan tersebut benar adanya bukan sebagai perusahaan yang menipu pelanggan.	

Kesimpulan dari tabel penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas penelitian berfokus pada pengembangan sistem informasi pemasaran properti berbasis web menggunakan metode Waterfall. Sistem-sistem ini umumnya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran, memperluas jangkauan pasar, dan mempermudah interaksi antara penjual dan pembeli.

Berbagai penelitian memiliki perbedaan, baik dari fitur yang diimplementasikan maupun metode pengembangan yang digunakan. Beberapa perbedaan utama meliputi tidak adanya halaman login customer,buku tamu, laporan penjualan, halaman chat, dan kolom komentar dalam beberapa sistem. Selain itu, beberapa penelitian menggunakan metode pengembangan R&D atau prototyping dibandingkan Waterfall.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi pemasaran properti berbasis web dapat memberikan keuntungan yang signifikan bagi perusahaan dalam meningkatkan efisiensi pemasaran dan penjualan, meskipun ada variasi dalam pendekatan pengembangan dan fitur yang diterapkan.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

PT. Grand Lestari Indah Propertindo merupakan perusahaan yang bergerak pada penjualan tanah kavling. Perusahaan ini menawarkan tanah kavling dengan berbagai ukuran dan lokasi yang strategis. Mereka juga menyediakan layanan konsultasi dan bantuan dalam proses pembelian tanah kavling, termasuk proses legalitas dan perizinan.

PT. Grand Lestari Indah Propertindo berlokasi di Jl. Hiu Putih Raya RT. 013/010, Bukit Tunggal, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Perusahaan ini memiliki proyek-proyek tanah kavling di berbagai lokasi strategis, seperti dekat dengan pusat kota, akses transportasi yang mudah, dan fasilitas umum yang lengkap.

Namun, perusahaan belum menggunakan sistem pemasaran berbasis web karena kurangnya pengetahuan pemilik perusahaan tentang pemasaran berbasis website. Proses pemasaran masih dilakukan secara konvensional, dengan metode seperti pemasangan spanduk, distribusi brosur, dan iklan cetak, serta komunikasi langsung dengan calon pembeli melalui telepon atau pertemuan langsung hanya untuk sekadar bertanya.

Proses pemasaran secara konvensional membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar dalam pelaksanaannya. Metode seperti pemasangan spanduk, distribusi brosur, dan komunikasi langsung dengan calon pembeli membutuhkan upaya yang intensif. Selain itu, pemasaran konvensional

membatasi kemampuan perusahaan dalam menjangkau pasar yang lebih luas, terutama calon pembeli di luar wilayah geografis tertentu.

3.2 Jenis Penelitian

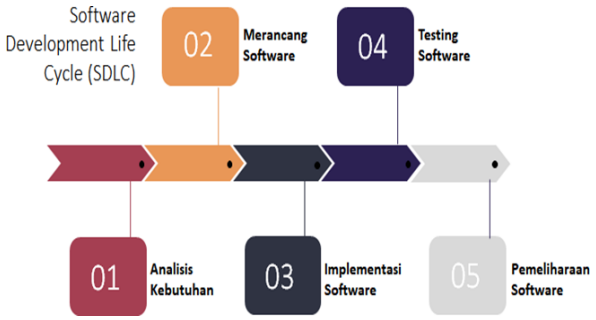
Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Pada dasarnya penelitian Research and Development memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitiannya. Produk yang dihasilkan ini diawali dari analisis kebutuhan dari lokasi penelitian.Secara umum, model Research and Development telah dikembangkan oleh beberapa ahli salah satunya model yang dikembangkan oleh Bolt and Gall yang mengembangkan model Research and Development melalui beberapa tahapan, yakni:

1. Perencanaan Penelitian (Planning) penelitian R&D meliputi merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian, merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasinya dalam penelitian.
2. Pengembangan Desain (Develop Preliminary of Product), Tahapan ini meliputi membuat desain produk yang akan dikembangkan, menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama penelitian, menentukan tahap-tahap pengujian desain di lapangan.
3. Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Testing), tahapan ini berkaitan dengan melakukan pengujian awal terhadap desain produk,pengujian bersifat terbatas, uji coba lapangan dilakukan berkali-kaliagar mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan.

4. Merivisi Hasil Uji Coba (Main Product Revision), tahapan inimerupakan perbaikan dari hasil uji coba lapangan awal. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif produk.
5. Uji Coba Lapangan (Main Field Testing), tahap ini berkaitan dengan uji produk secara lebih luas, yang meliputi menguji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain menggunakan teknik eksperimen model pengulangan, hasil uji lapangan adalah desain yang efektif, baik darisisi substansi maupun metodologi.
6. Revisi Hasil Uji Lapangan (Operational Product Revision), tahapan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas. Penyempurnaan produk pada tahap ini akan semakin memantapkan produk yang akan dikembangkan.
7. Uji Kelayakan (Operational Field Testing), tahap ini bekaitan dengan pengujian terhadap efektivitas dan adaptabilitas desain produk yang melibatkan pemakai produk. Uji ini dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, quesioner, yang kemudian hasilnya dianalisis.
8. Revisi Produk Akhir (Final Product Revision). Revisi ini didasarkan atas masukan dari uji kelayakan. Langkah ini akan semakin menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.
9. Diseminasi dan Implementasi Produk (Dissemination and Implementation), mempublikasikan hasil dari produk yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan secara umum atau dalam lingkup yang lebih luas.

3.3 Desain Penelitian

Adapun dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem informasi pemasaran pada PT Grand Lestari Indah Propertindo maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode software development life cycle (SDLC).



Gambar 3. 1 Metode Software Develoment Life Cycle(SDLC)

Menurut Jamal dan Kusnadi (2022) SDLC adalah proses yang digunakan dalam pengembangan sistem. Rekayasa pengembangan sistem (engineering system development). SDLC adalah model untuk mengembangkan perangkat lunak yang terdiri dari lima kegiatan utama: analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap kegiatan memiliki tujuan dan hasil tertentu yang dapat dilihat pada produk akhir.

1. Planning

   Tahap awal pada sebuah pengembangan berupa sebuah penelitian melalui melakukan interview narasumber yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian.

2. Analysis

   Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan meneliti dan menganalisa data kebutuhan yang bisa didapatkan melalui observasi lapangan atau wawancara. Hasil dari tahap ini akan digunakan sebagai acuan dalam merancang software yang akan dikembangkan.

3. Design

   Tahap design atau rancangan adalah menentuan cara kerja sistem dalam hal arsitektur, interface, database dan rancangan alur program. Hasil dari proses perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.

4. Implementation

   Dalam tahap ini, software akan dikembangkan dengan landasan design atau rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dan kemudian diimplementasikan pada piranti terkait.

5. Testing

   Sebelum software diterbitkan secara keseluruhan perlu dilakukan testing untuk memastikan bahwa software yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan sebelumnya.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan sumber data, penulis melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

   Data Primer ialah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu

maupun kelompok. Jadi data yang di dapatkan secara langsung. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan metode wawancara dan juga metode observasi. Metode wawancara ialah metode yang pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Penulis melakukan wawancara kepada pemilik PT Grand Lestari Indah Propertindo untuk mendapatkan data atau informasi yang di butuhkan. Kemudian penulis juga melakukan pengumpulan data dengan metode observasi. Metode observasi ialah metode pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi penulis datang ke PT.Grand Lestari Indah Propertindo untuk mengamati aktivitas yang terjadi untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai dengan kenyataannya.

2. Data Sekunder

   Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Penulis mendapatkan data sekunder ini dengan cara melakukan permohonan ijin yang bertujuan untuk meminjam bukti-bukti pemasaran tanah kavling, data ukuran dan lokasi tanah kavling serta data harga tanah kavling.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik dan prosedur pungumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

   Observasi yang dilakukan penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu proses pemasaran tanah kavling yang berjalan saat ini di PT Grand Lestari Indah Propertindo.

2. Metode Wawancara

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu pemilik PT Grand Lestari Indah Propertindo. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses pemasaran yang diterapkan pada saat ini.

3. Metode Studi Pustaka

   Penulis juga akan melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku dan internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

4. Metode Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

5. Kuesioner

Kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab yaitu pemilik PT Grand Lestari Indah Propertindo.

3.6 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut.

3.6.1 Analisis sistem yang berjalan

Untuk menganalisa sistem kerja yang ada dan sistem yang akan dibangun maka metode analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode *PIECES*.

Tabel 3. 1 Analisis *PIECES*

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1	Analisis Kinerja *(Performance)*	Pada sistem ini,Customer hanya melihat pemasaran tanah kavling melalui brosur yang dibagikan dan melalui spanduk dijalan-jalan tertentu.	Pada sistem yang di usulkan oleh penulis, customer cukup mengakses web dan melihat secara jelas lokasi tanah kavling, foto terupdate tanah kavling,ukuran,harga dan tawaran tawaran yang di sediakan oleh PT Grand Indah Propertindo Pada website.
2	Analisis Informasi *(Information)*	Saat ini proses pemasaran Tanah kavling pada PT.Grand Indah Lestari Propertindo Masih Menggunakan metode pembagian brosur,pemasangan spanduk dan pemasaran dari mulut ke mulut.	Sistem informasi pemasaran ini dapat Mempermudah PT.Grand Indah Lestari Propertindo dalam memasarakan Tanah Kavling sehingga customer dapat melihat melalui website

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
			dengan jelas dan dapat menghemat waktu dan tenaga.
3	Analisis Ekonomi (*Economy*)	Pada sistem ini Pemasaran dilakukan secara konvensional seperti membagikan brosur dan memasang spanduk yang memakan lebih banyak biaya setiap bulannya karna akan selalu update.	Pada sistem saat ini dapat mencapai lebih banyak pelanggan dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan pemasaran konvensional dengan update hanya melalui website.
4	Analisis Pengendalian *(Control)*	Pada sistem ini Cenderung Memiliki Pengendalian informasi yang lebih sulit karena informasi tersebar di berbagai tempat seperti brosur fisik, catatan pertemuan yang tidak terorganisir dengan baik.	Pada sistem ini Memungkinkan Pengendalian informasi yang lebih baik karena data dan informasi dapat terpusat dan terdokumentasi dengan baik melalui sistem manajemen database.
5	Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Pada sistem lama Memerlukan Waktu Lebih lama untuk Menjangkau target pasar karena Keterbatasan distribusi dan proses konvensional yang terlibat.	Customer dapat melihat Informasi dengan cepat tanpa harus menunggu spanduk dan brosur dipegang.
6	Analisis Layanan (*Service*)	Pada sistem lama Pemasaran Membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga manusia untuk melakukan kegiatan seperti mengirim brosur, melakukan kunjungan langsung, atau mengikuti pameran.	Sistem ini lebih efisien karena Proses penyebaran informasi Dapat dilakukan secara otomatis melalui website memiliki jangkauan yang lebih luas karena dapat menjangkau calon pembeli dari berbagai lokasi tanpa batasan geografis.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang berjalan pada PT. Grand Lestari Indah Propertindo masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pemasaran masih menggunakan cara konvensional dengan membagikan brosur dan memasang spanduk di jalan-jalan. Brosur dan spanduk

cenderung menyajikan informasi yang lebih singkat dan terbatas karena keterbatasan ruang fisik serta bersifat statis dan sulit untuk memberikan informasi yang terus-menerus diperbaharui dengan cepat. Oleh karena itu PT.Grand Lestari Indah Propertindo perlu dilakukan peningkatan pada pemasaran tanah kavling melalui sistem informasi pemasaran tanah kavling pada PT. Grand Lestari Indah Propertindo berbasis website yang dapat memberikan kemudahan bagi marketing dan customer PT. Grand Lestari Indah Propertindo itu sendiri.

3.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah:

1. Halaman Pengunjung
2. Halaman Admin.

b. Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan perangkat yang sesuai, masyarakat dapat mengakses website dengan lancar dan aman.

1. Perangkat Elektronik (Komputer, Laptop, Smartphone,Tablet)
2. RAM minimal 2 GB
3. Koneksi Internet Kecepatan minimal 5 Mbps
4. Browser Web untuk mengakses website

c. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Type*	*Vivo Book Asus*
2	*Processor*	*Intel core i3*
3	*Memmory*	*8192 MB*
4	*RAM*	*8 GB*
5	*Keyboard*	*Standar*
6	*Mouse*	*Standar*

d. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak (Software) yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	*Microsoft Windows 11*	Sebagai sistem operasi perangkat keras yang digunakan.
2	*Sublime Text 3*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodingan program web yang akan dibuat.

3	*StarUML*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain UML sistem informasi.
4	*Balsamiq*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk Mendesain user interface sistem informasi.
5	*XAMPP*	Perangkat lunak ini digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (localhost).
6	*MySQL*	Sebagai tempat penyimpanan atau database program.
7	*Google Chrome*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat percobaan program web yang sedang dalam proses pembuatan sebelum di online kan.

3.6.3 Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Teknologi yang akan digunakan pada aplikasi ini berbasis website. Teknologi berbasis web ini mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Karena teknologi ini dapat diakses melalui perangkat komputer.

b. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional sebuah aplikasi nantinya akan digunakan pihak PT. Grand Lesatari Indah Propertindo untuk mempermudah proses pemasaran tanah kavling kepada customer berbasis web menggunakan perangkat komputer.

3.7 Desain Sistem

3.7.1. Desain Proses

Dalam desain proses akan diuraikan bagan alir program yaitu user case diagram, sequence diagram dan activity diagram.

a. Use Case Diagram

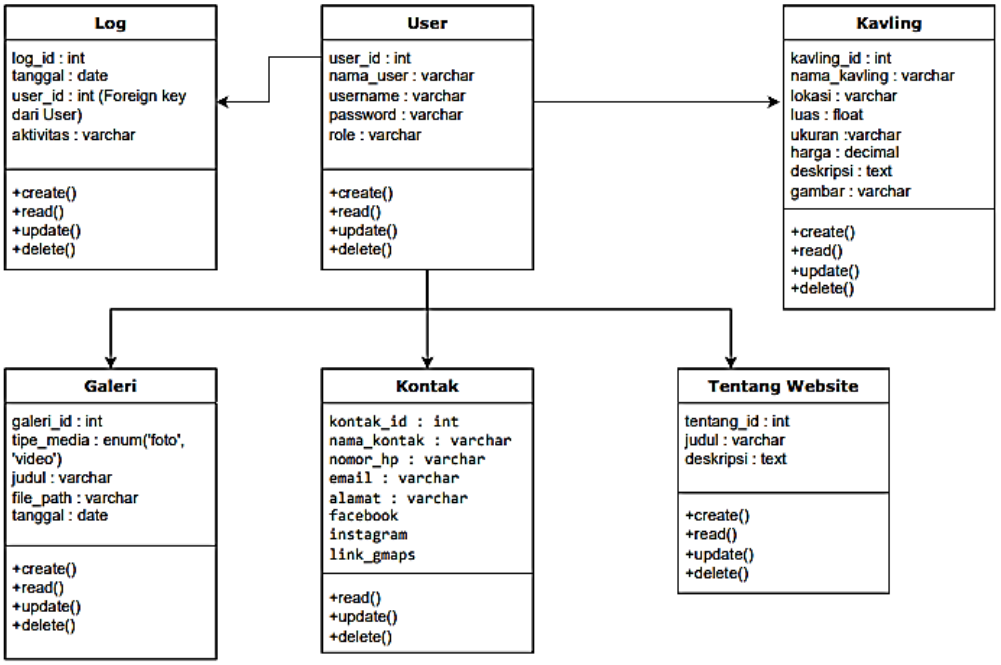
Use Case Diagram adalah gambaran graphical dari atau semua actor, use case, dan Interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use Case Diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem. Use Case Diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 2 Use Case Diagram

b. Class Digram

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut adalah Class Diagram dari sistem informasi pemasaran tanah kavling pada PT.Grand Lestari Indah Propertindo.



Gambar 3. 3 Class Diagram

Class diagram ini terdiri dari beberapa tabel yang saling terhubung untuk mendukung sistem informasi pemasaran tanah kavling berbasis web. Tabel utama, tbl_user, menyimpan data pengguna dengan atribut seperti user_id, nama_user, username, password, dan role. Tabel ini memiliki relasi one-to-many dengan tbl_log, yang mencatat aktivitas setiap pengguna. Tabel tbl_kavling juga terhubung dengan tbl_user untuk menyimpan data tanah kavling yang dikelola oleh setiap pengguna. Selain itu, terdapat tabel tbl_tentang_website, tbl_galeri, dan tbl_kontak yang menyimpan informasi

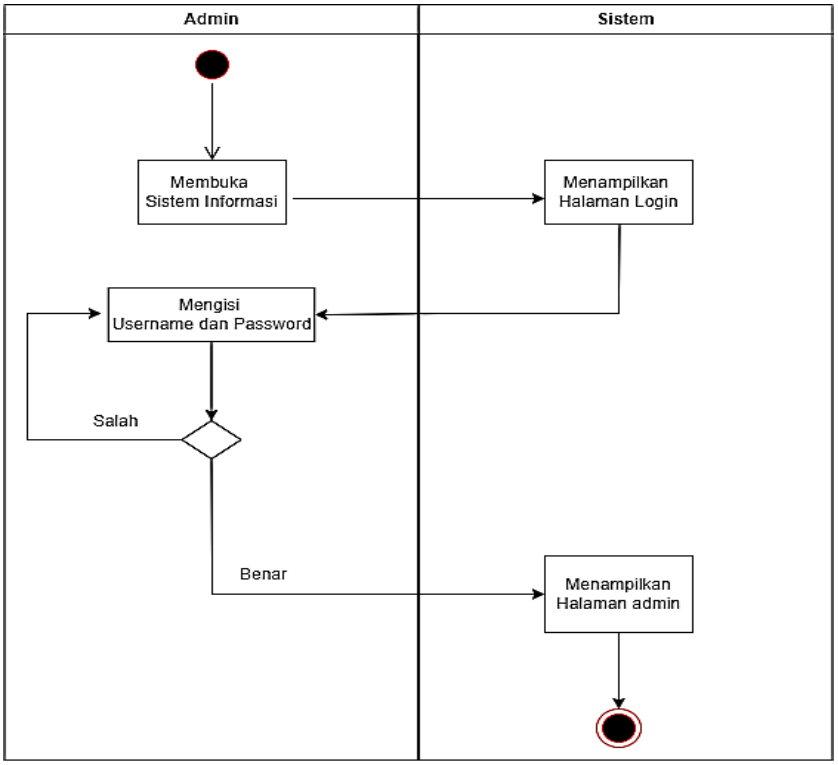
profil perusahaan, galeri media, dan kontak perusahaan. Relasi antar tabel menggunakan foreign key untuk memastikan integritas data dan menjaga keterkaitan informasi antar entitas di dalam sistem

c. Activity Diagram

Berikut ini merupakan activity diagram dari sistem informasi Pemasaran Tanah Kavling PT Grand Lestari Indah Propertindo.

1. Activity Diagram Login Admin

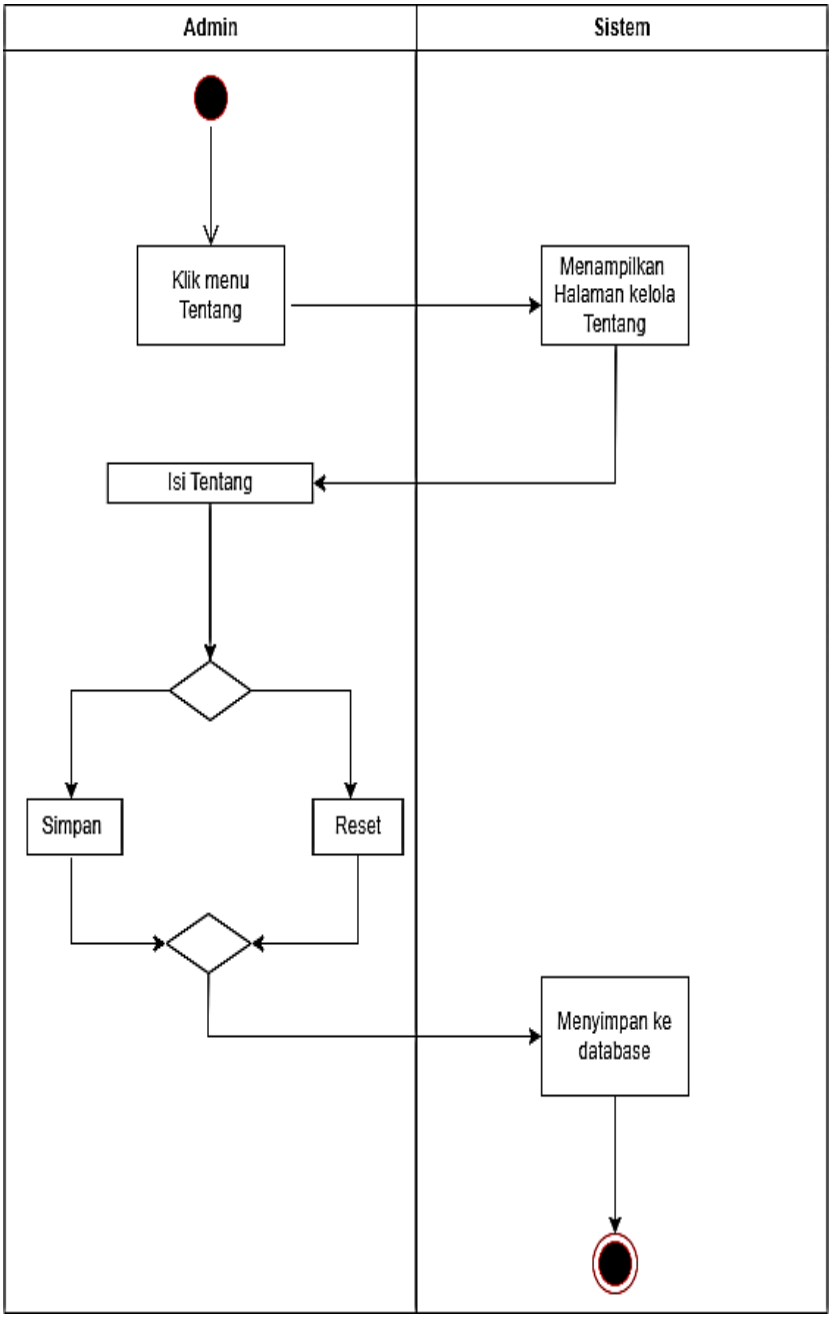
   Admin mengakses sistem dan sistem menampilkan halaman login lalu admin memasukkan username dan password, jika username dan password benar maka akan masuk ke halaman admin namun jika username dan password salah sistem akan meminta ulang untuk mengisi username dan password.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Kelola Tentang

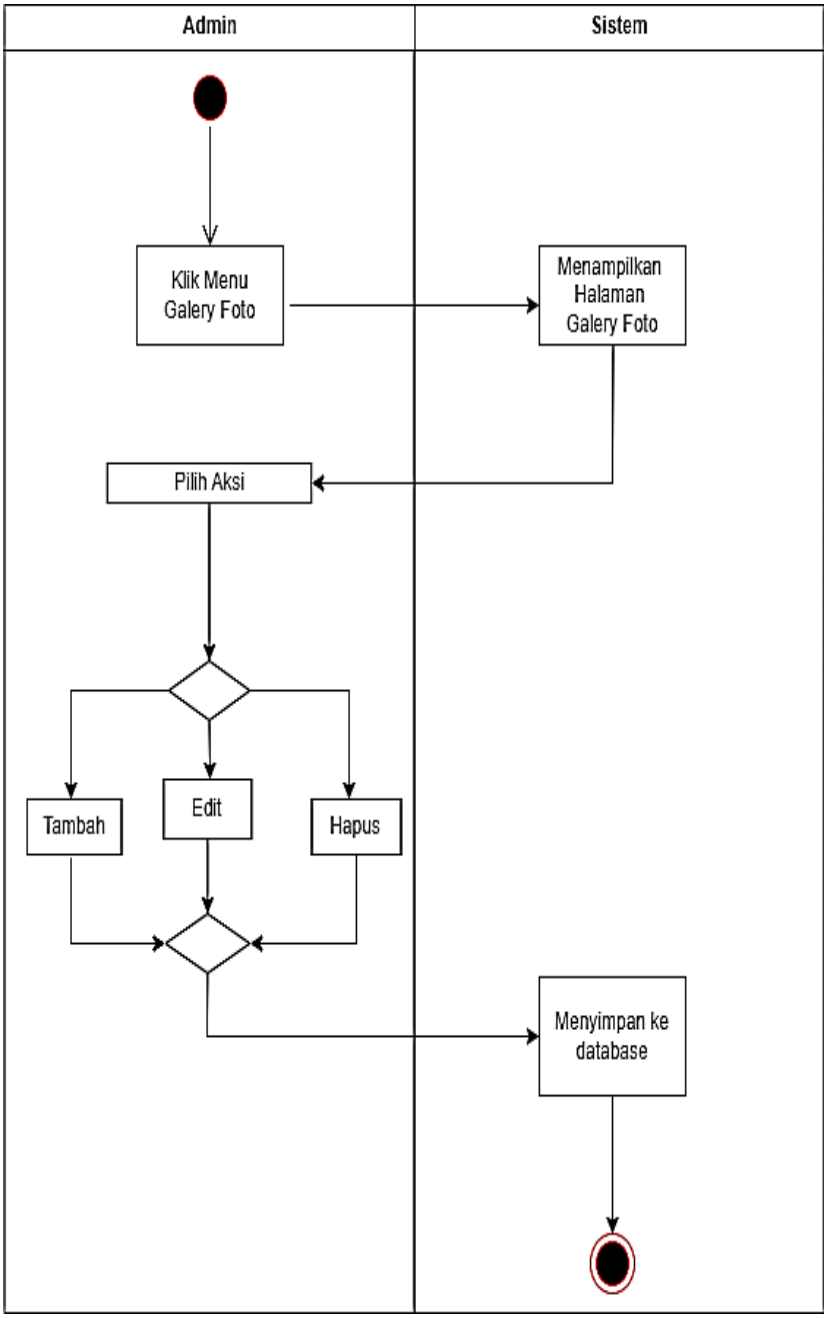
Admin memilih menu tentang dan sistem akan menampilkan halaman kelola tentang, admin dapat mengisi tentang lalu menyimpan dan mereset tentang pada sistem.



Gambar 3. 5 Activity Diagram kelola Tentang

3. Activity Diagram Kelola Galery Foto

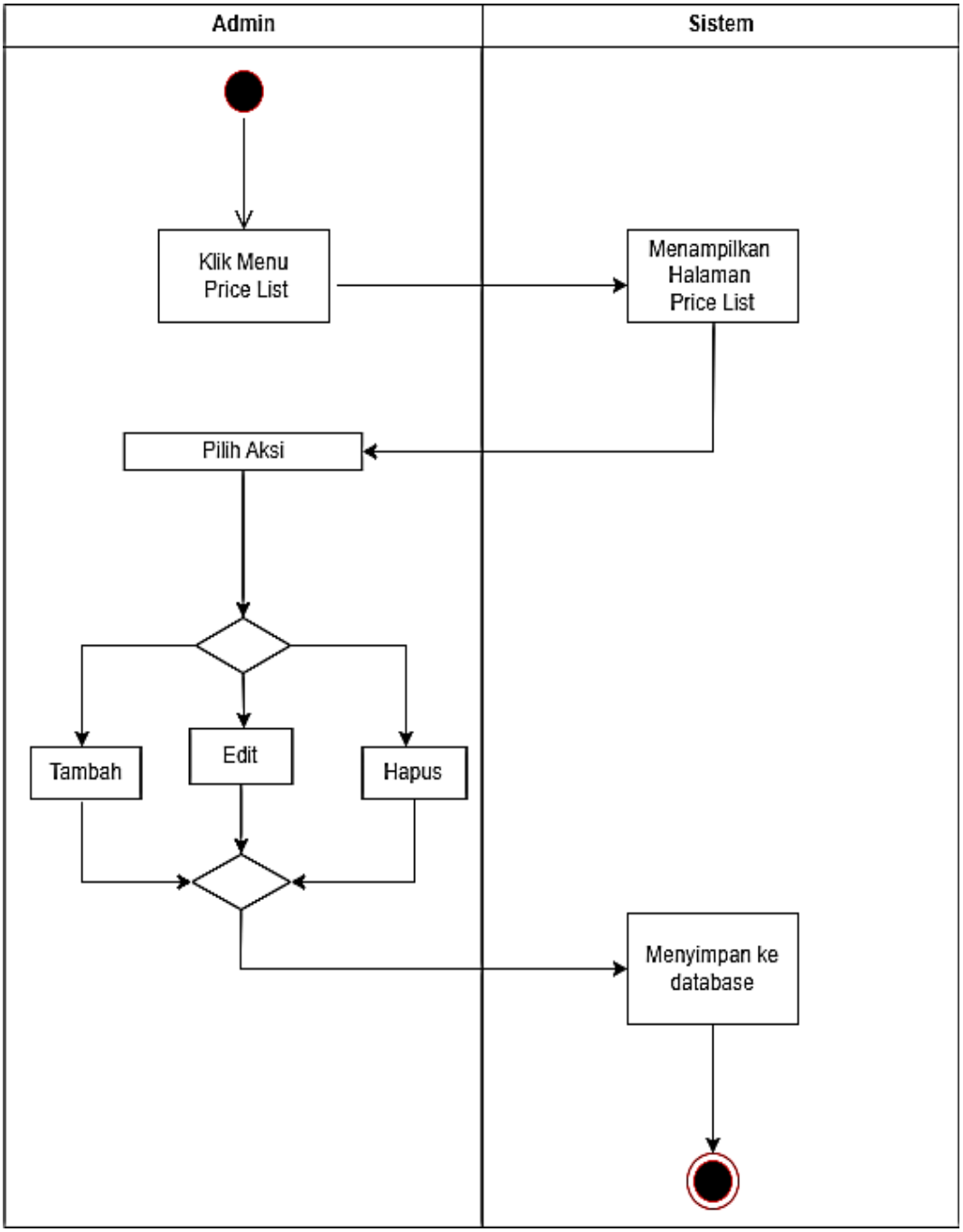
Admin memilih menu Galery Foto dan sistem akan menampilkan halaman kelola Galery Foto, admin dapat menambah,menghapus,mengedit dan menyimpan galery foto pada sistem.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Galery Foto

4. Activity Diagram Kelola Price List

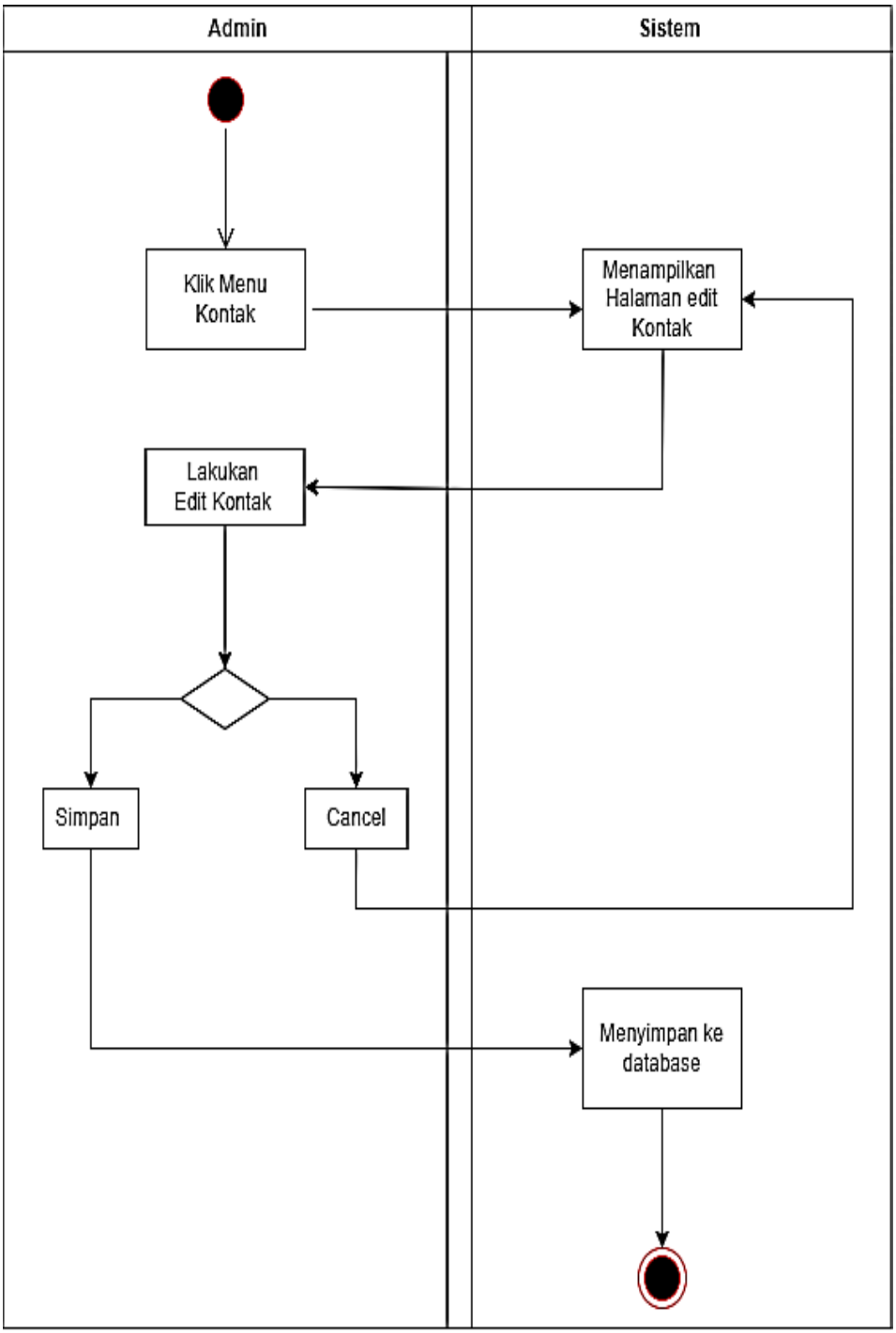
   Admin memilih menu Price List dan sistem akan menampilkan halaman Price List, admin dapat menambah,menghapus,mengedit dan menyimpan galry foto pada sistem.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Price List

5. Activity Diagram Kelola Kontak

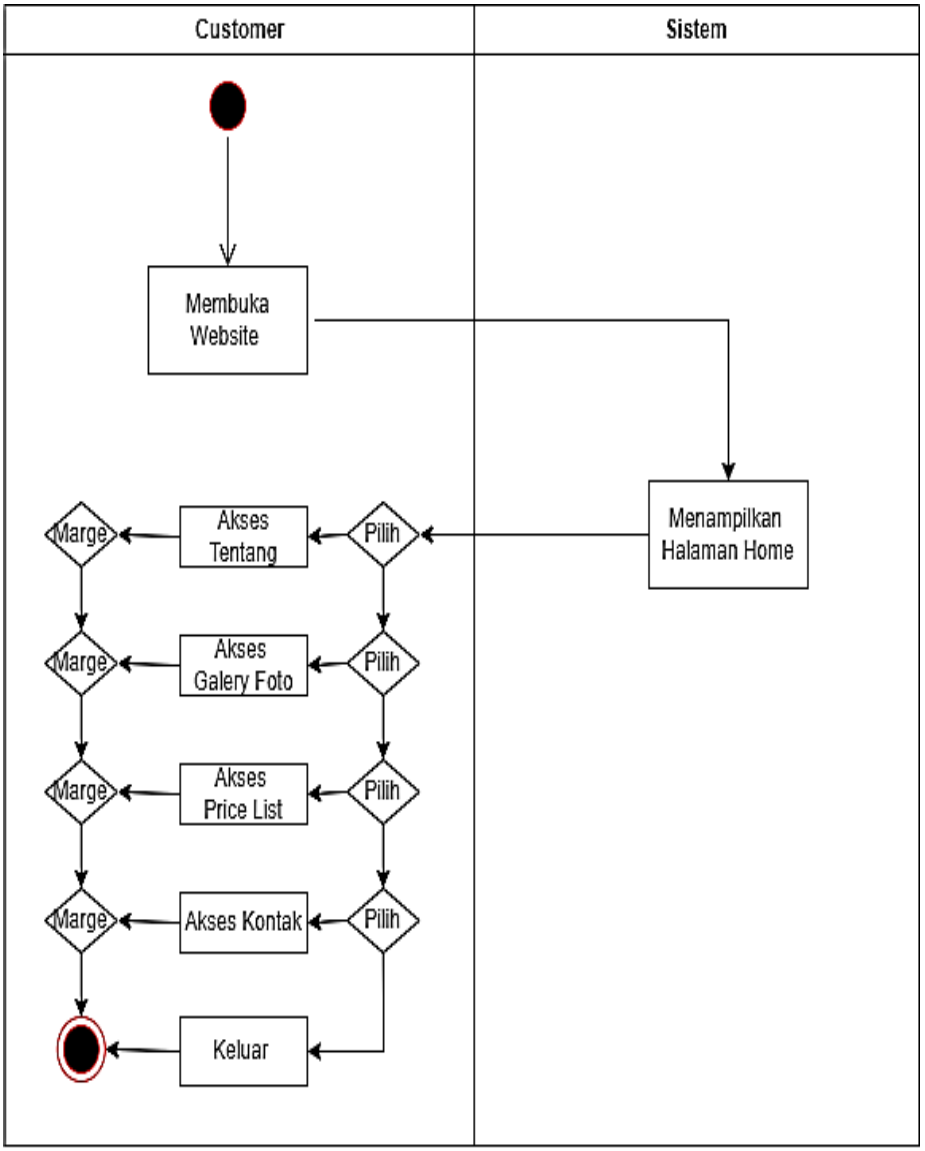
Admin memilih menu Kontak dan sistem akan menampilkan halaman kelola kontak yang dapat di kelola admin.



Gambar 3. 8 Activity Diagram Kelola Kontak

6. Activity Diagram Customer Akses Website

Customer membuka website tanpa harus melakukan login dan akan menampilkan halaman home, customer dapat memilih menu bar untuk mengakses website.



Gambar 3. 9 Activity Diagram Customer Akses

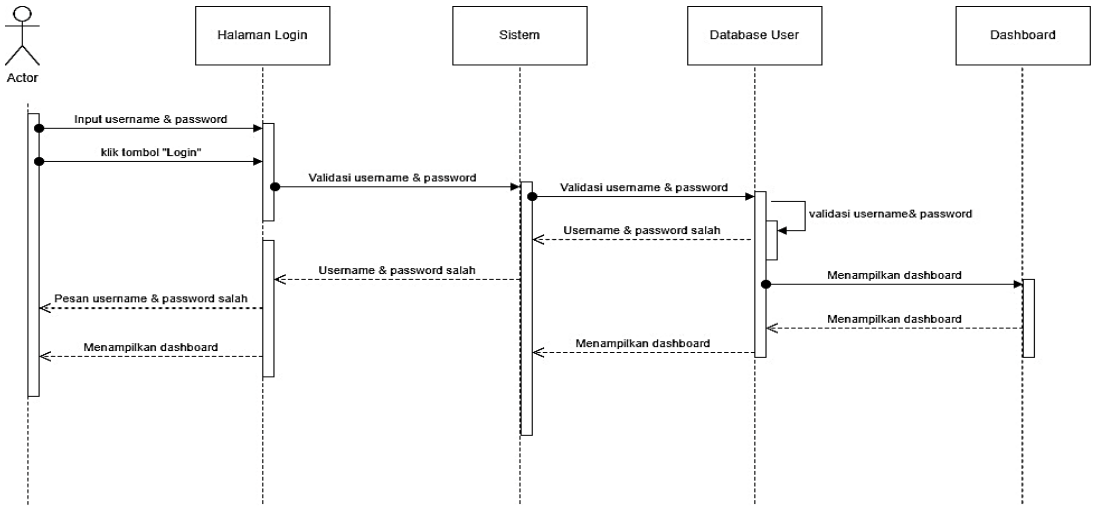
d. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menampilkan interaksi antara satu dengan lainnya, bagaimana message pesan dikirimkan dari satu kelas ke

kelas lainnya, dengan penekanan lebih pada urutan kejadian-kejadian menurut waktu. Selain itu, sequence diagram memperlihatkan dengan baik urutan-urutan yang terjadi antara satu kelas dengan kelas lainnya, tetapimengabaikan pengorganisasianya. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

1. Sequnce Diagram Login Admin

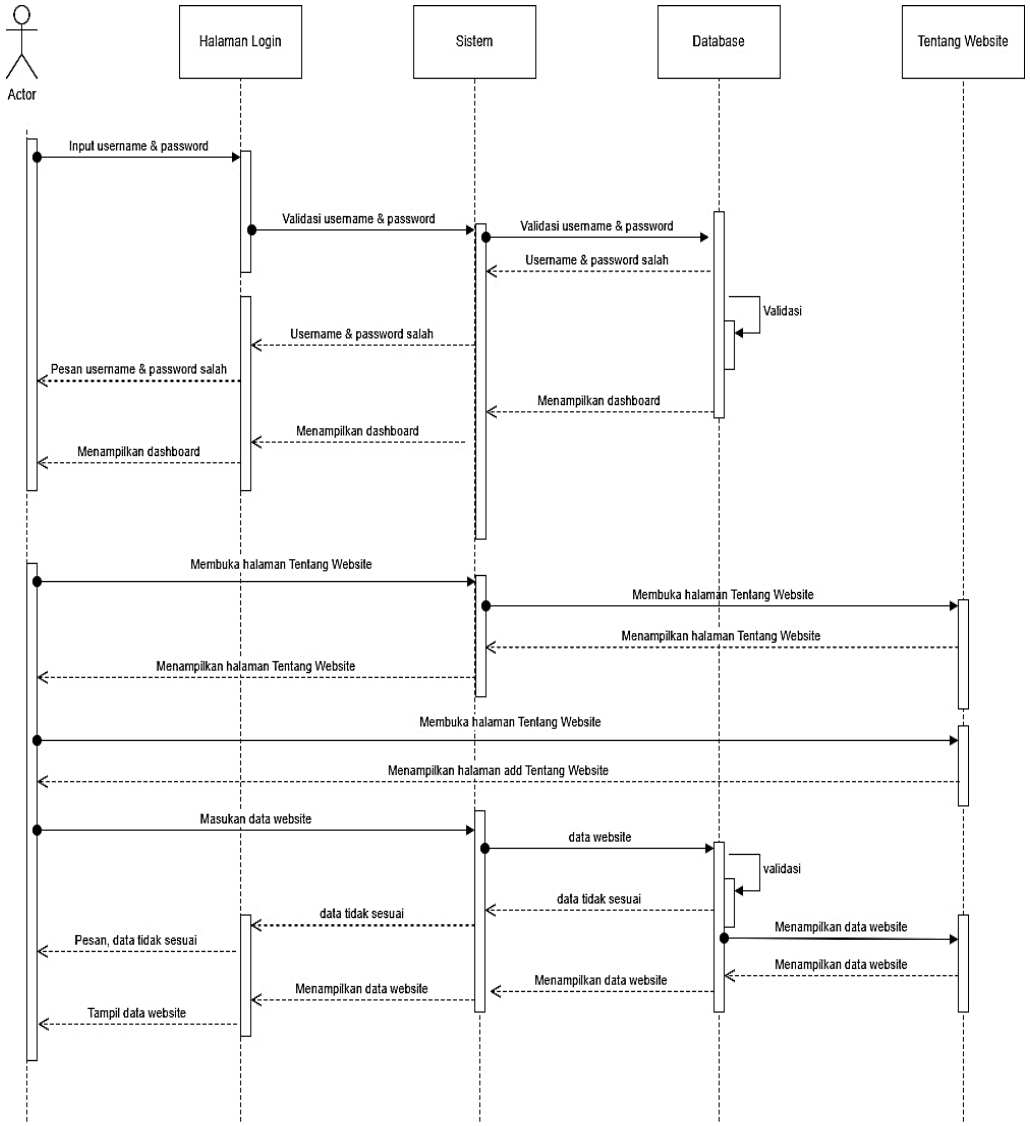
   Sequence diagram ini adalah proses admin masuk ke halaman admin, dimana admin akan diminta untuk memasukkan username dan password kedalam form login. Jika proses login selesai maka admin masuk ke halaman utama admin.



Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequnce Diagram Tentang

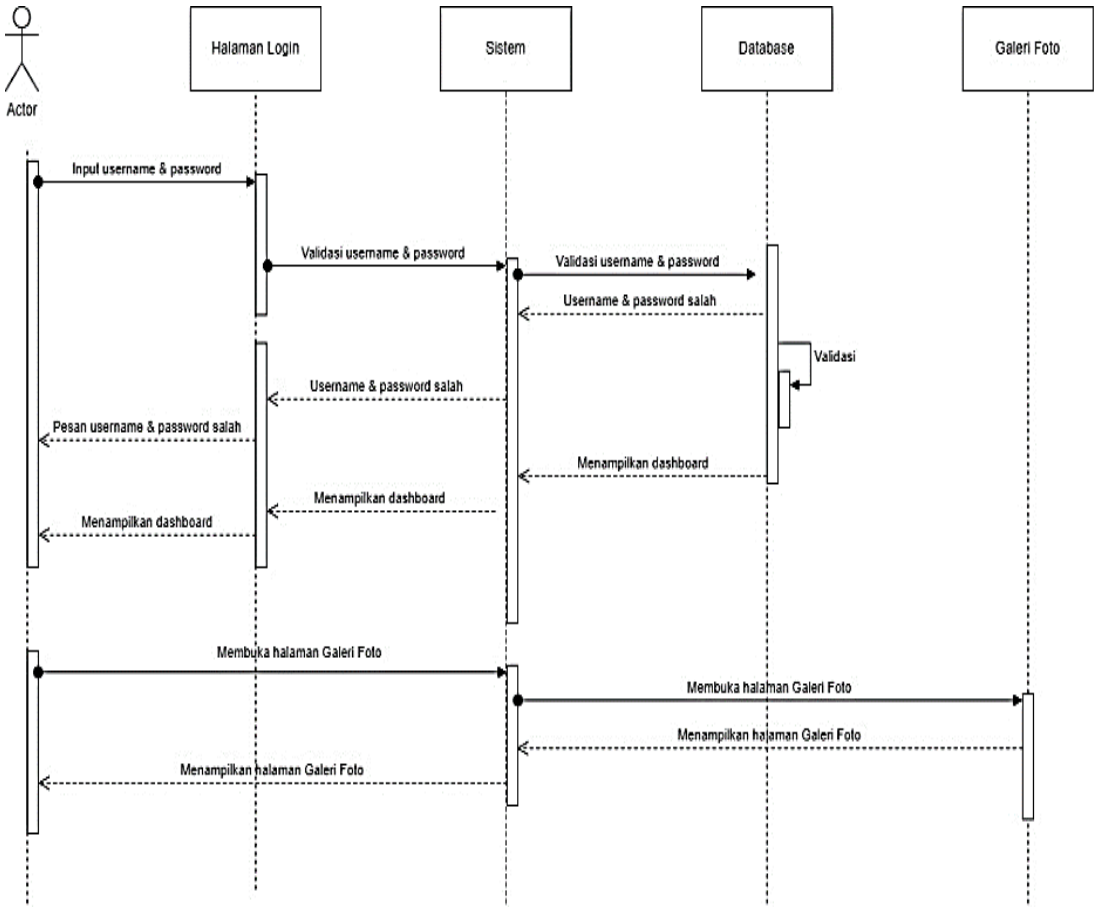
Sequence diagram ini adalah proses admin masuk ke halaman admin, dimana admin dapat melakukan kelola tentang pada sistem.



Gambar 3. 11 Sequnce diagram tentang

3. Sequnce Diagram Galery Foto

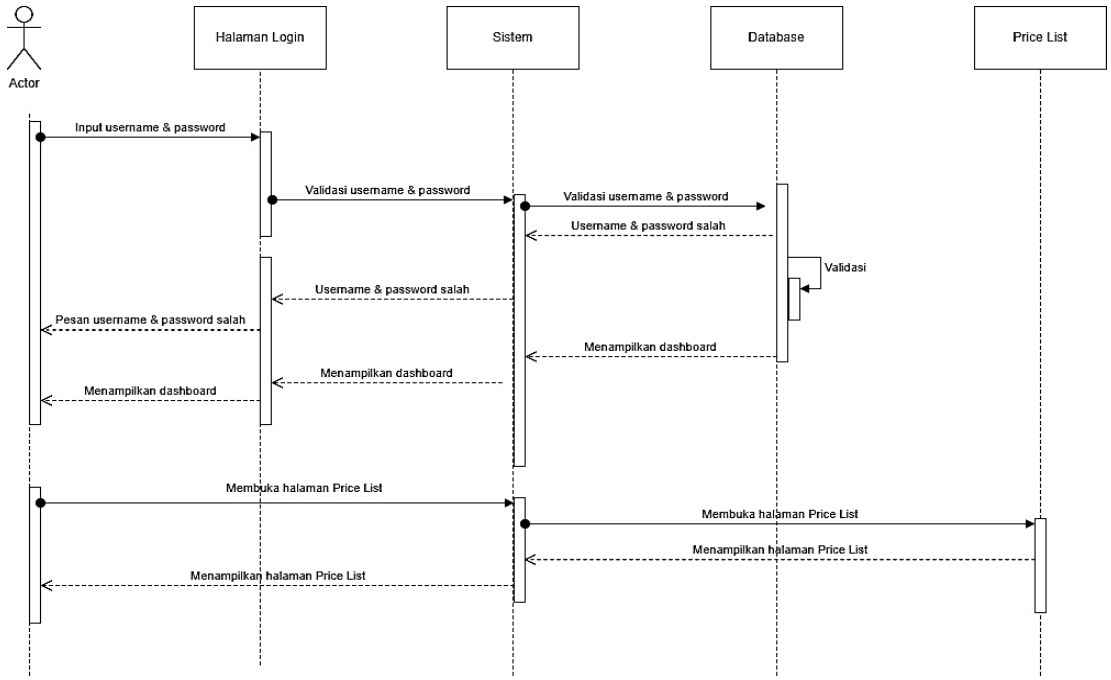
Sequence diagram ini adalah proses admin masuk ke halaman admin, dimana admin dapat melakukan kelola galery foto pada sistem.



Gambar 3. 12 Sequnce Diagram Galery Foto

4. Sequence Diagram Price List

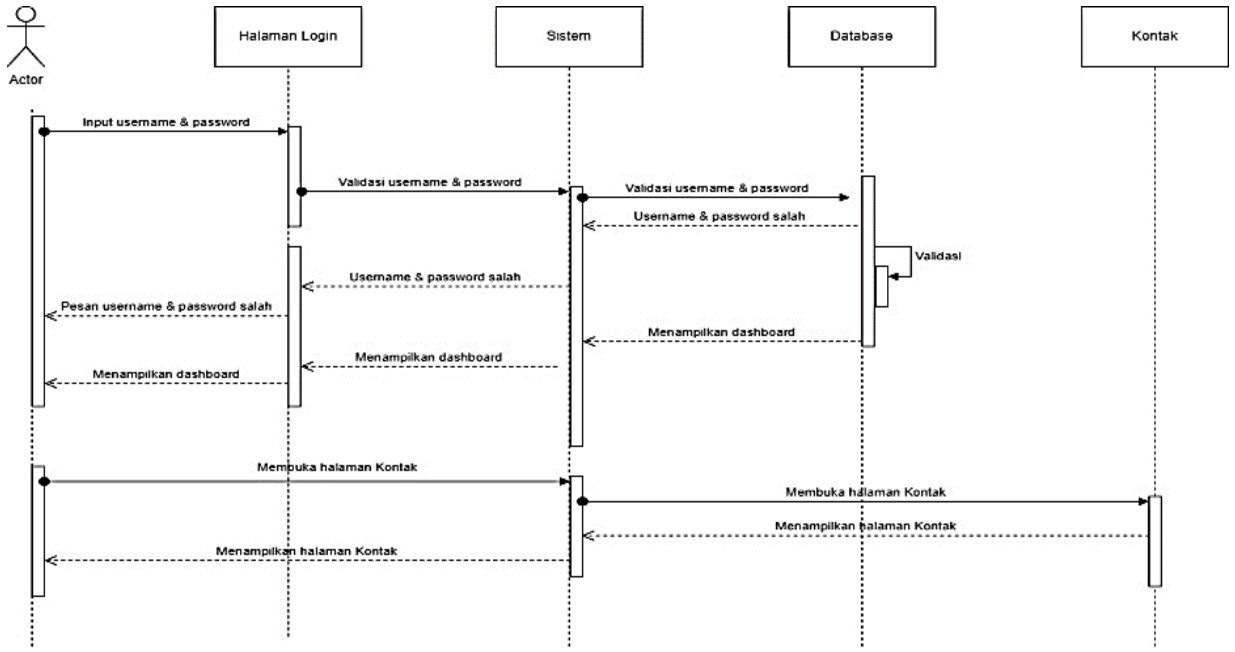
   Sequence diagram ini adalah proses admin masuk ke halaman admin, dimana admin dapat melakukan kelola price list pada sistem.



Gambar 3. 13 Sequnce Price List

5. Sequence Diagram Kontak

   Sequence diagram ini adalah proses admin masuk ke halaman admin, dimana admin dapat melakukan kelola kontak pada sistem.



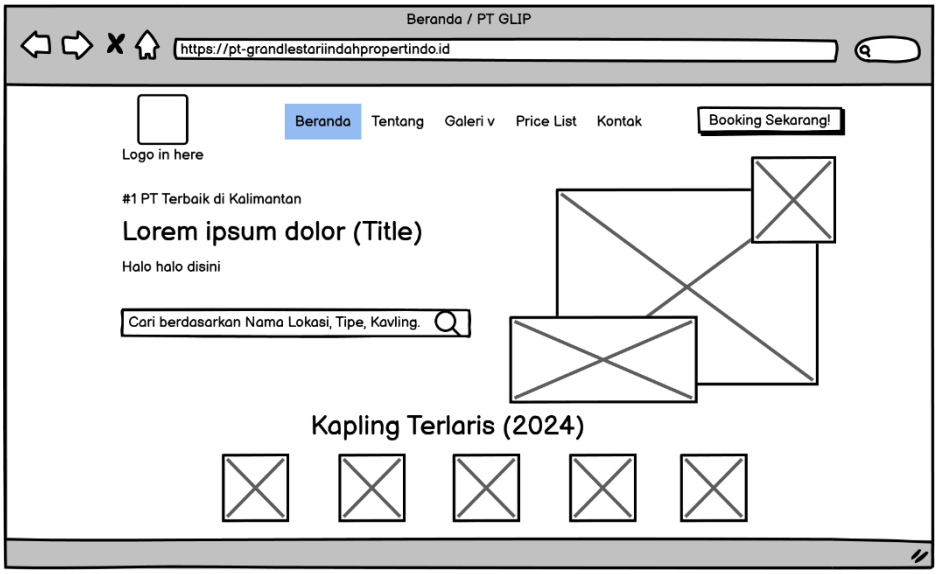
Gambar 3. 14 Sequnce Diagram Kontak

3.7.2. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain interface pada halaman-halaman didalam sistem informasi pemasaran ini nantinya. Adapun rancangan desain interface-nya adalah sebagai berikut:

a. Halaman Utama

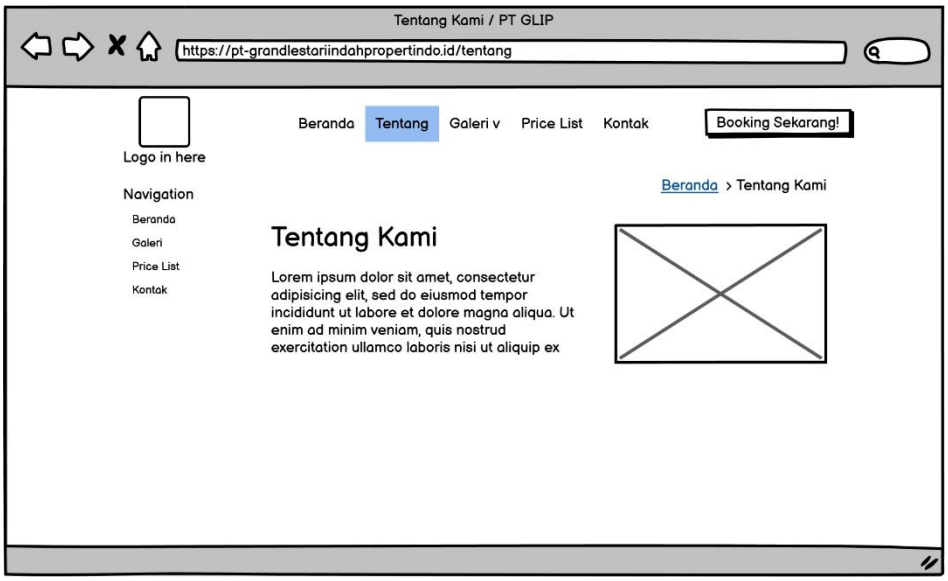
Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali muncul dari sistem informasi pemasaran tanah kavling pada halaman ini terdapat menu bar dan informasi tentang PT. Grand Lestari Indah Propertindo.



Gambar 3. 15 Halaman Utama

b. Halaman Tentang

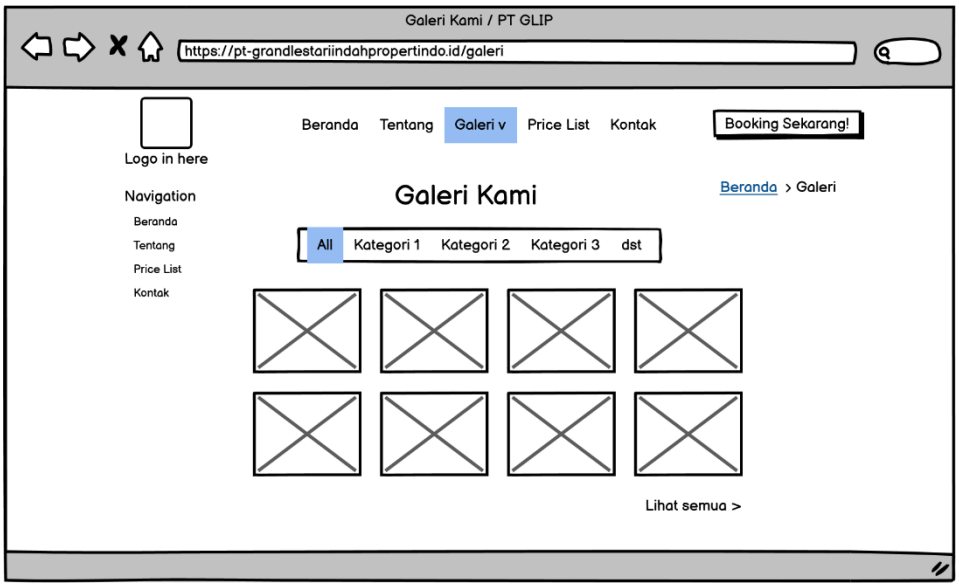
Halaman ini merupakan halaman informasi tentang pengelola tanah kavling yaitu PT.Grand Lestari Indah Propertindo.



Gambar 3. 16 Halaman Tentang

c. Halaman Galery Foto (Bagian 1)

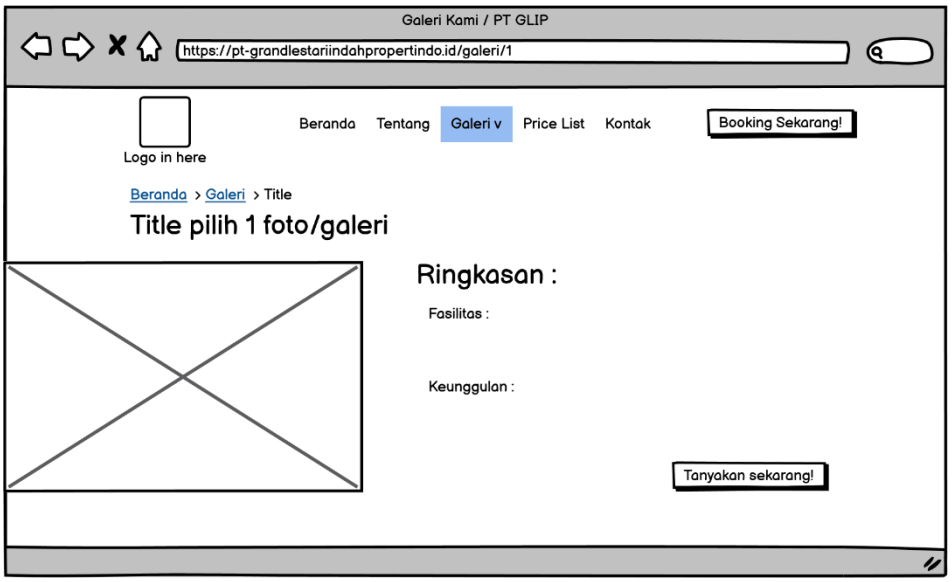
Halaman ini merupakan halaman informasi yang berisikan foto-foto tanah kavling sesuai pilihan lokasi kavling.



Gambar 3. 17 Halaman Galery Foto (Bagian 1)

d. Halaman Galery Foto Bagian (2)

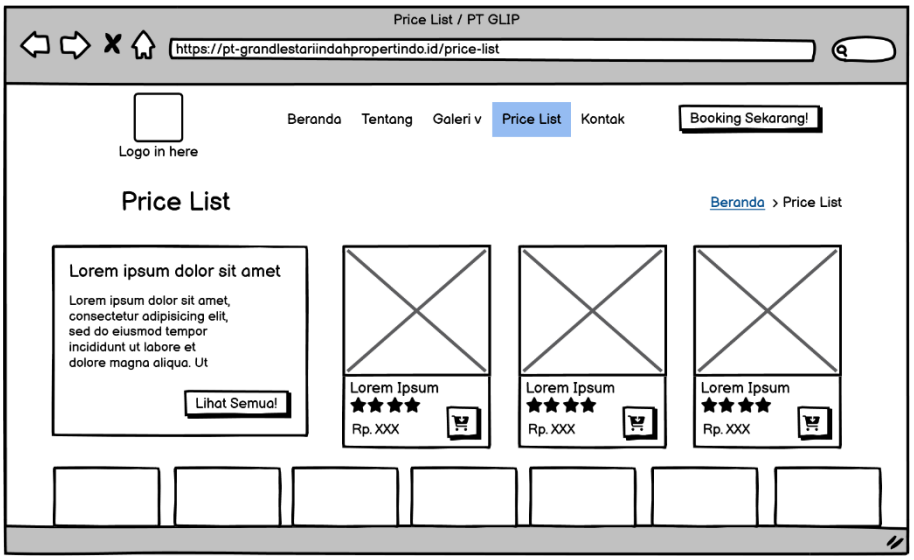
Halaman ini merupakan tampilan salah satu bagian dari galery foto yang telah di klik pengunjung.



Gambar 3. 18 Halaman Galery Foto (Bagian 2)

e. Halaman Price List (Bagian 1)

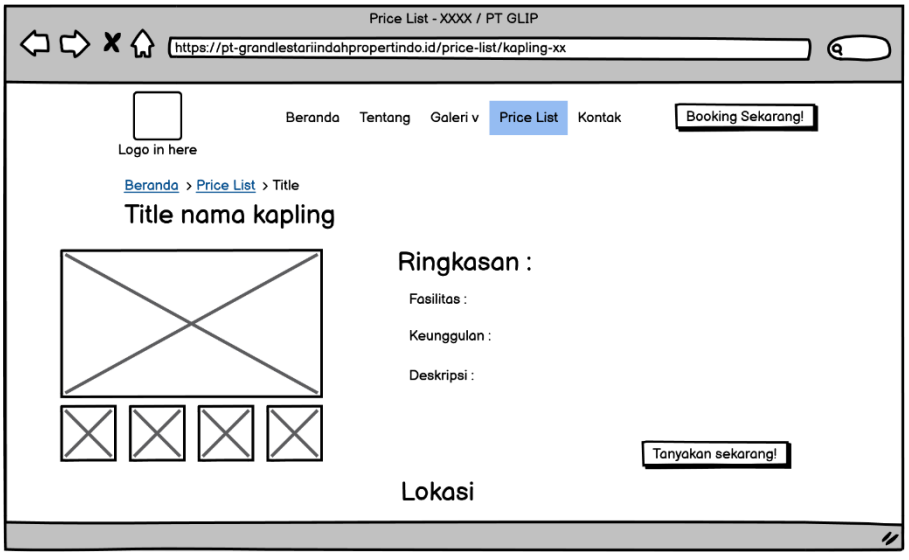
Halaman ini menampilkan pilihan lokasi kavling yang ingin di cek daftar harganya.



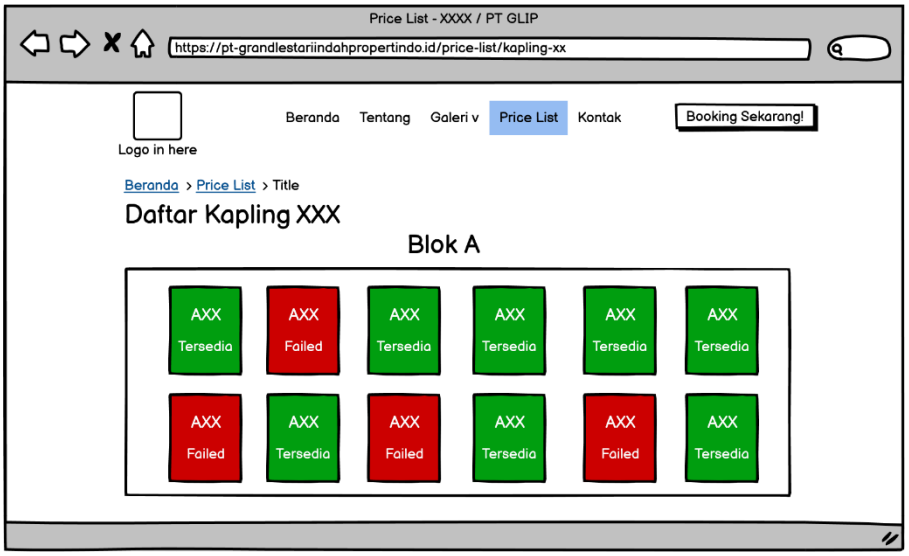
Gambar 3. 19 Halaman Price List (Bagian 1)

f. Halaman Price List (Bagian 2)

Antarmuka ini menampilkan daftar harga, ukuran,foto serta lokasi dari tanah kavling sesuai pilihan lokasi kavling yang di klik pengunjung.



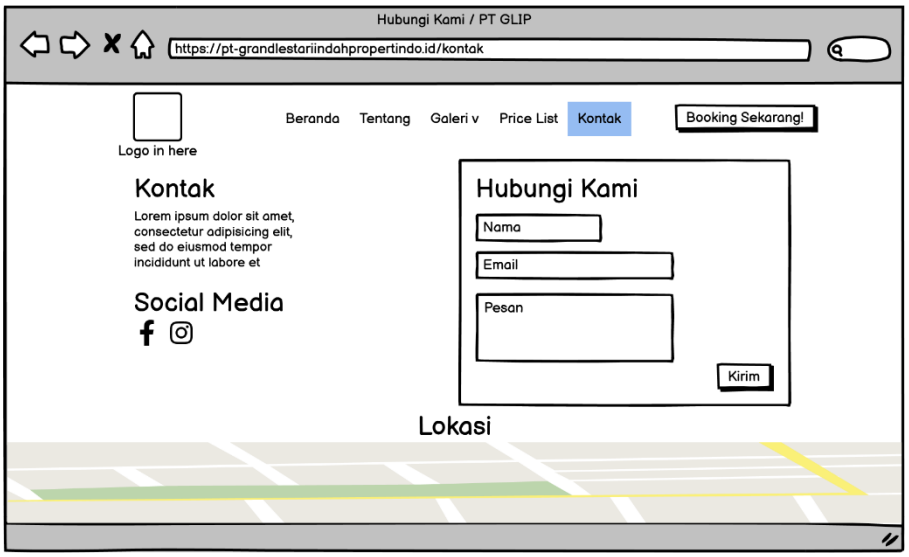
Gambar 3. 20 Halaman Price List (Bagian 2)



Gambar 3. 21 Halaman Price List (Bagian 2 - Lanjutan)

g. Halaman Kontak

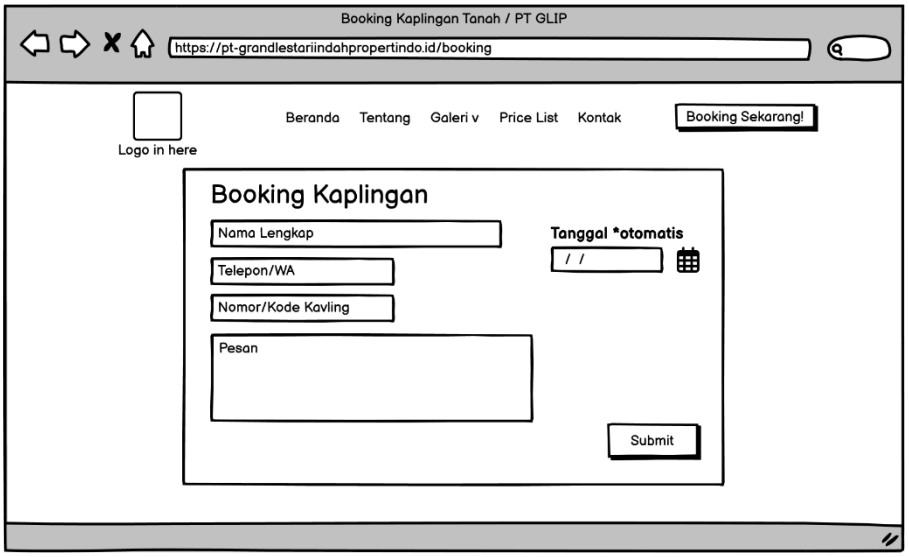
Halaman ini merupakan informasi yang berisikan kontak telepon perusahaan,alamat kantor dan lokasi kantor PT.Grand Lestari Indah Propertindo berupa maps.



Gambar 3. 22 Halaman Kontak

h. Halaman Booking/Pemesanan Kavling

Pada halaman ini pengguna yang ingin melalukan booking terhadap kavling dapatt mengisi data dibawah ini, setelah selesai dapat menekan tombol submit, untuk tanggal otomatis terisi pada hari itu.



Gambar 3. 23 Halaman Booking/Pemesanan Kavling

i. Halaman Direct WA Booking/Pemesanan Kavling

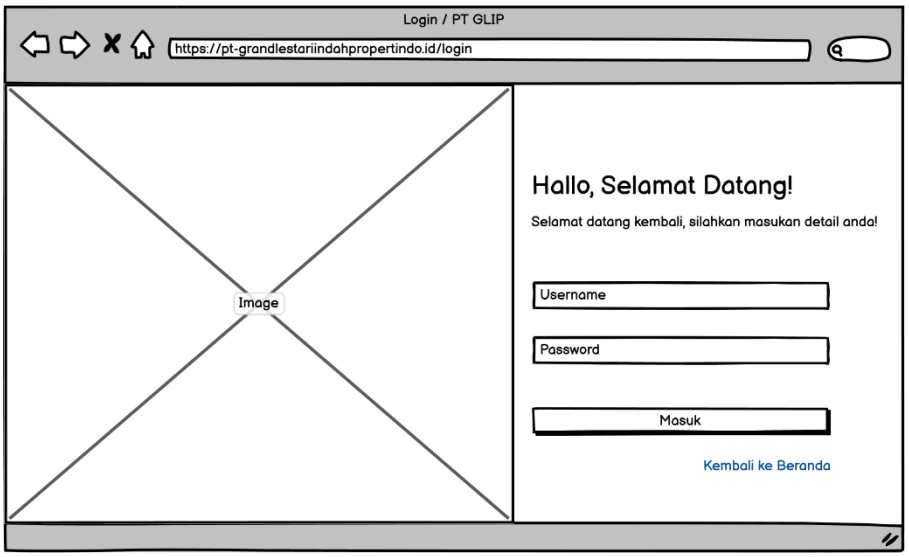
Halaman ini ketika pengguna sudah mengisi data atau form pada halaman booking/pemesanan kavling, ada direct ke WA dengan pesan yang diisi pada form tersebut.



Gambar 3. 24 Halaman Direct WA Booking/Pemesanan Kavling

j. Halaman Login Admin

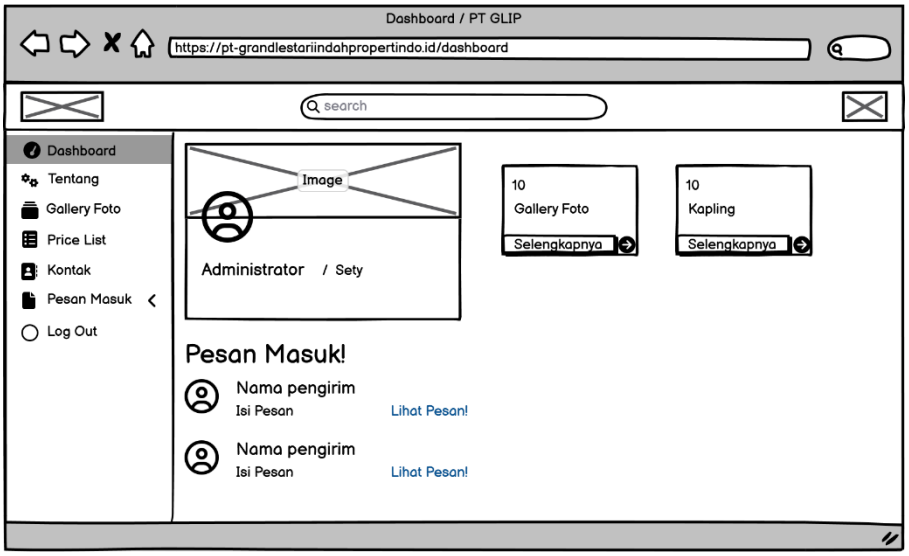
Halaman menu login digunakan oleh admin untuk mengakses akun di sistem. Pada halaman ini admin harus memasukkan username dan password.



Gambar 3. 25 Halaman Login Admin

k. Halaman Beranda Admin

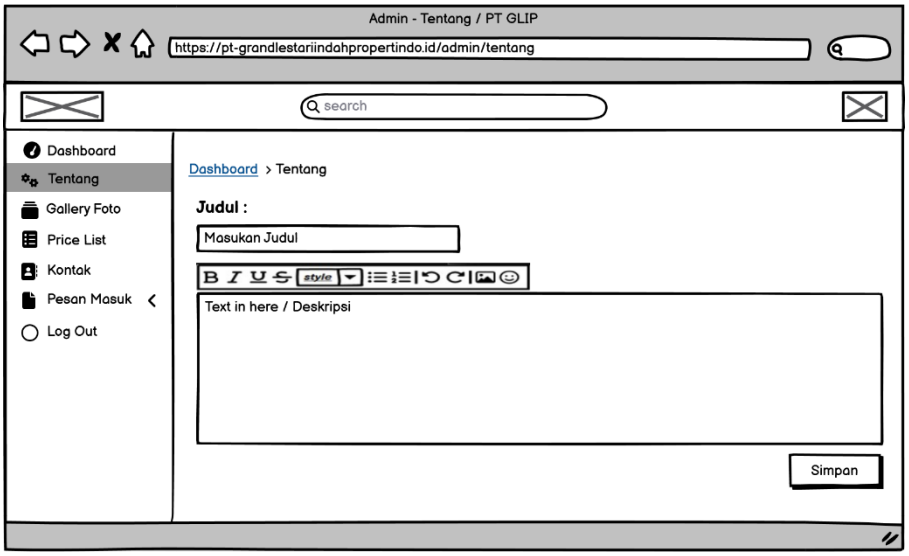
Halaman ini merupakan halaman setelah login. Dibutuhkan username dan password untuk dapat mengakses halaman admin.



Gambar 3. 26 Halaman Beranda Admin

l. Halaman Kelola Tentang

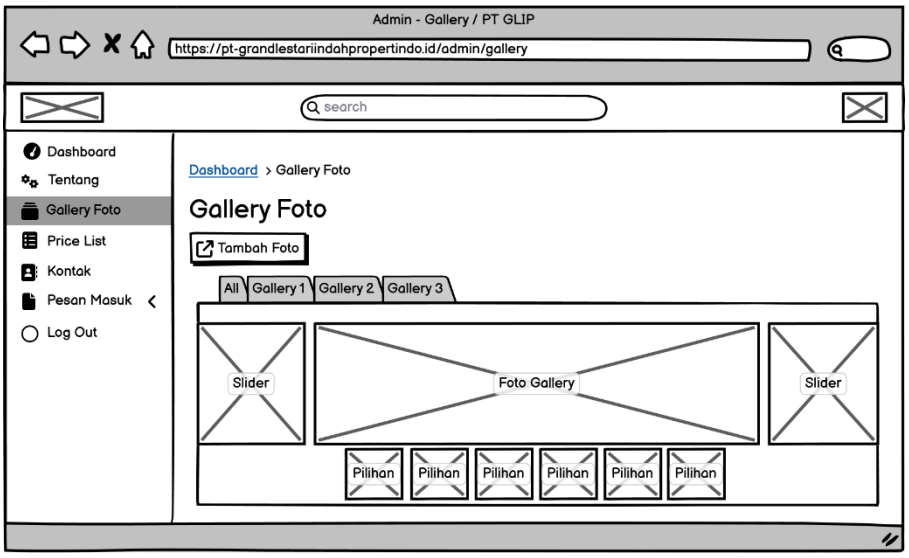
Halaman ini merupakan halaman dimana admin dapat menambahkan informasi Tentang baru, mengubah Informasi Tentang, dan menghapus Informasi Tentang.



Gambar 3. 27 Halaman Kelola Tentang

m. Halaman Kelola Galery Foto

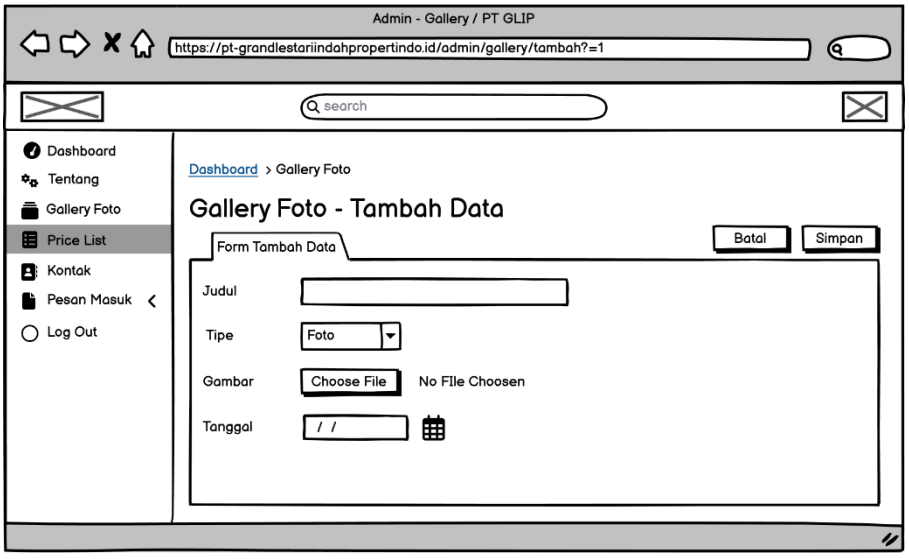
Halaman ini merupakan halaman admin untuk mengelola foto-foto galeri pada website.



Gambar 3. 28 Halaman Kelola Galery Foto

n. Halaman Tambah Data Gallery Foto

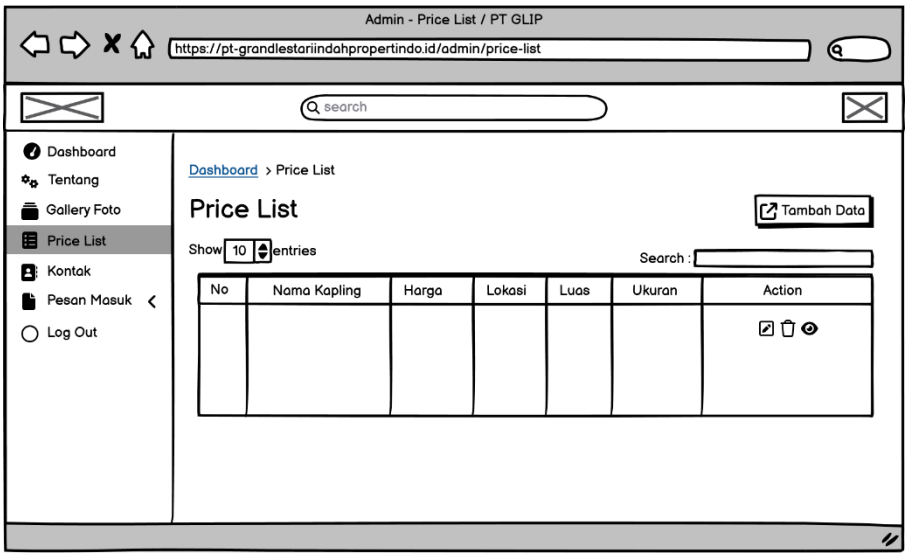
Halaman ini merupakan halaman admin untuk menambah foto atau gallery pada website ini.



Gambar 3. 29 Halaman Tambah Data Gallery Foto

o. Halaman Kelola Price List

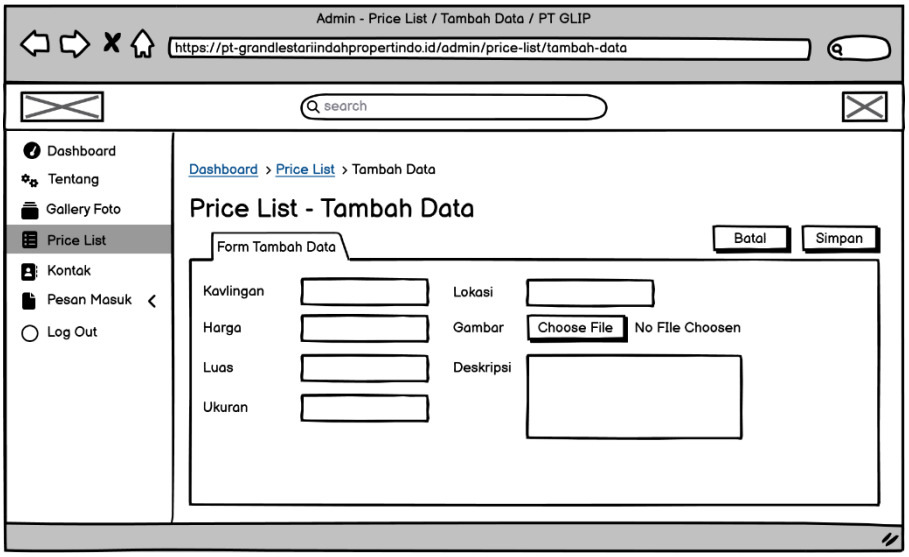
Halaman ini merupakan halaman admin untuk kelola data price list pada website.



Gambar 3. 30 Halaman Kelola Price List

p. Halaman Tambah Price List

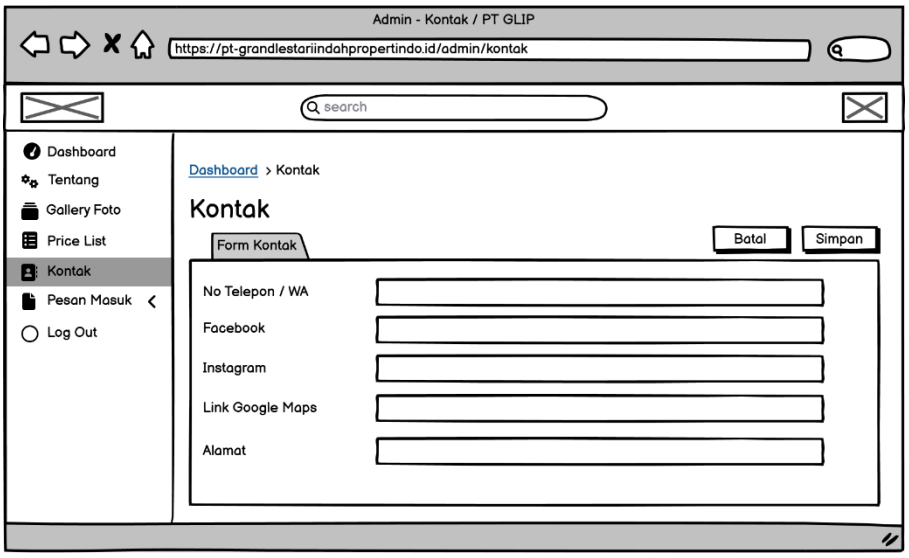
Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk menambah data price list kavling.



Gambar 3. 31 Halaman Tambah Price List

q. Halaman Kelola Kontak

Halaman ini merupakan halaman bagi admin mengelola kontak pada website.



Gambar 3. 32 Halaman Kelola Kontak

3.7.3. Desain Basis Data

Dalam desain basis data, penulis menggunakan MySQL sebagai database management system dengan nama database *s_db_glip*. Tabel-tabel yang dibuat meliputi *tbl_user*, *tbl_log*, *tbl_tentang_website*, *tbl_kavling*, *tbl_galeri*, *dan tbl_kontak*. XAMPP Control Panel digunakan sebagai server lokal, sementara phpMyAdmin dimanfaatkan untuk mempermudah pengelolaan basis data, termasuk pembuatan tabel, relasi antar tabel, dan pengelolaan data yang dibutuhkan sistem.

a. Tabel User

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pengguna sistem, termasuk informasi seperti nama pengguna, username, password, dan peran (role) mereka dalam sistem.

Nama tabel : tbl_user

Tabel 3. 4 Tabel User

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	user_id	Int(11)	Primary Key
2	nama_user	Varchar(50)	Nama pengguna
3	username	Varchar(28)	Username unik
4	password	Varchar(20)	Kata sandi pengguna (dienkripsi md5)
5	role	int(1)	Peran pengguna (e.g., admin, manajer)

b. Tabel Log

Tabel ini berfungsi mencatat setiap aktivitas pengguna yang masuk ke sistem, dengan menyimpan informasi seperti tanggal, user yang melakukan aktivitas, dan detail aktivitas tersebut.

Nama tabel : tbl_log

Tabel 3. 5 Tabel Log

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	log_id	Int(11)	Primary Key
2	tanggal	Date	Tanggal aktivitas
3	user_id	Int(11)	Foreign Key dari tbl_user
4	aktivitas	varchar	Deskripsi aktivitas yang dilakukan

c. Tabel Tentang Website

Tabel ini menyimpan informasi tentang profil perusahaan, seperti deskripsi, judul, dan tanggal pembaruan untuk halaman "Tentang" pada website

Nama tabel : tbl_tentang_website

Tabel 3. 6 Tabel Tentang Website

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	tentang_id	Int(11)	Primary Key
2	judul	Varchar(50)	Judul konten
3	deskripsi	Text	Deskripsi konten

d. Tabel Kavling

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data tanah kavling yang ditawarkan, termasuk nama kavling, lokasi, luas, harga, dan deskripsi tanah kavling.

Nama tabel : tbl_kavling.

Tabel 3. 7 Tabel Kavling

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	kavling_id	Int(11)	Primary Key
2	nama_kavling	Varchar(50)	Nama kavling
3	lokasi	Varchar(100)	Lokasi kavling
4	luas	Varchar(12)	Luas tanah kavling
5	ukuran	Varchar(12)	Ukuran kavling
6	harga	Int(11)	Harga kavling
7	deskripsi	Text	Deskripsi detail kavling
8	gambar	Varchar(255)	Nama file gambar kavling

e. Tabel Galeri

Tabel ini menyimpan informasi galeri media, seperti foto dan video tanah kavling, dengan detail seperti judul media, tipe media (foto atau video), dan lokasi file media

Nama tabel : tbl_galeri

Tabel 3. 8 Tabel Galeri

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	galeri_id	Int(11)	Primary Key
2	tipe_media	Enum('foto', 'video')	Tipe media
3	judul	Varchar(50)	Judul media

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
4	file_path	Varchar(255)	Path file media
5	tanggal	Date	Tanggal upload

f. Tabel Kontak

Tabel ini berfungsi menyimpan informasi kontak perusahaan, seperti nama kontak, nomor HP, email, dan alamat yang akan ditampilkan pada halaman kontak website.

Nama tabel : tbl_kontak

Tabel 3. 9 Tabel Kontak

No.	Nama	Tipe Data	Keterangan
1	kontak_id	Int(11)	Primary Key
2	nama_kontak	Varchar(50)	Nama kontak
3	nomor_hp	int(15)	Nomor HP kontak
4	email	Varchar(50)	Alamat email
5	alamat	Varchar(50)	Alamat kantor
6	facebook	Varchar(50)	Facebook kantor
7	instagram	Varchar(50)	Instagram kantor
8	link_gmaps	Varchar(100)	Gmaps Kantor

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian berisiskan tahapan-tahapan dalam proses penelitian yang dilakukan penulis, dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3. 10 Jadwal Penelitian

Tahun		**2024**																	**2025**																			
Bulan		Agustus	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
Minggu		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
No	**Kegiatan**																																					
1	Mengajukan Judul TA																																					
2	Konsultasi dan Penyetujuan Judul Proposal TA																																					
3	Menyusun BAB I dan BAB II Proposal TA																																					
4	ACC Bab I dan BAB II Proposal TA																																					
5	Pengajuan Surat Izin Permohonan Izin Penelitian																																					
6	Melakukan Pengumpulan Data dan Penelitian dengan Metode Observasi																																					
7	Melakukan Pengumpulan Data dan Penelitian dengan Metode Wawancara																																					
8	Menyusun BAB III Proposal TA																																					
9	ACC Proposal TA																																					
10	Persiapan Seminar Proposal TA																																					

11	Seminar Proposal TA																																							
12	Mengumpulkan Naskah Proposal TA																																							
13	Penulisan BAB I Laporan TA																																							
14	ACC Penulisan BAB II Laporan TA																																							
15	Penulisan BAB II Laporan TA																																							
16	ACC Penulisan BAB II Laporan TA																																							
17	Penulisan BAB III Laporan TA																																							
18	ACC Penulisan BAB III Laporan TA																																							
19	Penulisan BAB IV Laporan TA																																							
20	ACC Penulisan BAB IV Laporan TA																																							
21	Penulisan BAB V Laporan TA																																							
22	ACC Penulisan BAB V Laporan TA																																							
23	Persiapan Sidang TA																																							
24	Sidang TA																																							
25	Revisi Laporan TA																																							
26	Mengumpulkan Naskah Laporan TA																																							

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Sutan. Muhammad. (2023). Pembuatan Website Informasi & Pendaftaran Webinar Umum Menggunakan PHP & MySQL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting*, *7*(3), 789–796. https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1168

Elda, Aprialiaswati Rahayu , Rezeki Sri Yanti (2022). Improving student's reading comprehension of descriptive text by using teacher's scaffolding. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JEEP/article/view/35-45/75676591853

Energy Prairie Mustang & Baxter Richard (2020). Grid Energy StorageTechnology Cost and Performance Assessment. Technical Report Publication No. DOE/PA-0204December 2020.

Fahmi Muhammad Yusril & Indahyanti Uce. (2024). Sistem Informasi Perekrutan Karyawan di Rumah Sakit menggunakan Metode Analisis *Pieces*. *Journal of Internet and Software Engineering*, *1*(1), 23. https://doi.org/10.47134/pjise.v1i1.2246

Faturahman Muhammad Arif., Program studi sistem informasi (2023). *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Agen Real Estate Berbasis Website di Perusahaan Broker Perumahan PT Berkat Anugerah Prima Kota Bandung*. 1–15. https://doi.org/10.32897/infotronik.202x.6.2.1566

Fauzi, Muhammad. Irfan. (2024). Manajemen Pemasaran Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan (JIMAK)*, *3*(1), 14–27. https://doi.org/10.55606/jimak.v3i1.2416

Firmansyah Muhammad Dody & Herman (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, *4*(1), 361–372. https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330

Ghofur Muhammad Abdul, Zayn Afta amadhan & Faila Nur Rizka (2023) Implemntasi metode k-means clustering untuk menentukan persediaan stok barang pada toko at thullab tuban. Jurnal Multidisciplinary Applications of Quantum Information Science (al-mantiq)

Hasan Syahril & Muhammad Nurlaila. (2020). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, *5*(1), 44. https://doi.org/10.36549/ijis.v5i1.66

Herdiansah Arief , Handayani Tuti & Yunita Elsya (2020). Rancang Bangun Sistem Pemasaran Properti Berbasis Web Studi Kasus PT. Akila Trijaya. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, *22*(1), 8–17.

Iis Mincarti & Hery Mulyono (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran perumahan syariah Berbasis Web Pada PT.Lestari Berkah Abadi. *Sistemasi*, *8*(1), 70.

Ikhsan Nurul & Ramadhani Siti (2020). Sistem Informasi Administrasi Surat Menyurat Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, *2*(2), 141–151. https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i2.126

Jamal Saeful & Kusnadi (2022). Perancangan ERP Menu Hr-Training Berbasis Odoo Menggunakan Metode SDLC Studi Kasus PT.XYZ. *Remik*, *6*(3), 426–435. https://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11612

Kadarsih & Sony Andrianto (2022). Implementasi model view controller (mvc) dalam rancang bangun sistem informasi perpustakaan negeri 2 oku selatan. https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/124/112

Kurniawan Ervan Alfie (2021). 2030-5806-1-Pb. *Seminar.Nasional.Teknologi.Informasi.Dan.Komunikasi*, 757–767.

Laoli Dermawan & Kristiana Titin. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Pada PT. Trixie Graha Anugerah Berbasis Web. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, *2*(2), 143–152. https://doi.org/10.31294/coscience.v2i2.1100

Maydianto & Ridho Muhammad (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, *02*, 50–59.

Muharom Hidriadi Testiana Gusmelia. Sistem Informasi, S., & Sains, F. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Profil Dengan Bootstrap pada PT . Mitra Anugerah Perkasa Sumsel*. 22–30.

Okto Jos & Putra Surya Hendra (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah pada PT. Nakama Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, *6*(2), 304–317. http://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11547

Pakaya & Suleman (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (Uml). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, *8*(1), 31–40. https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531

Permana Diana, & Yaurike, (2024). Implementasi Waterfall Method Pada Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Barang PT Vanilys Indo Patriot Jakarta. *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology*, *5*(1), 1–7. https://doi.org/10.31294/imtechno.v5i1.2067

Ramadhani Rahmat (2021). Analisis Yuridis Penguasaan Tanah Garapan Eks Hak Guna Usaha PT. Perkebunan Nusantara II oleh Para Penggarap. *SiNTESa: Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora*, 857–864.

Ravi Maulana Muhammad , Rommi Kaestria, & Rosmiati (2023). Sistem Informasi Pemasaran Rumah Di CV Agung Barokah Jaya Palangkaraya Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *1*(1), 17–28. https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.390

Sangga Rasefta & Esabella. (2020). Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3

Sumbawa Besar Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, *2*(1), 50–58. https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.558

Seran Renrayosari Bano Sundari, & Fadhila Muhammad (2023). Jurnal Mirai Management Strategi Pemasaran yang Unik: Mengoptimalkan Kreativitas dalam Menarik Perhatian Konsumen. *Jurnal Mirai Management*, *8*(1), 206–211.

Stinjak Muhammad & Masya Fajar. (2021). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Inventory Berbasis Website Menggunakan Iterative Waterfall. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, *6*(2), 83–91. https://doi.org/10.36341/rabit.v6i2.1687

Sihotang Roida , Saputro Haris & Novari Satria (2021) . Sistem ifnormasi penggajian lkpenglish academy menggunakan embarcedero xe2 berbasis client server : program Studi Teknik Informatika, https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/99/88

Susilawati, Tuti Yuliansyah Fanny, Romzi Muhammad & Aryani Rintan. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, *3*, *No.1*(1), 35–44.

Suvi Rahmawati, Linda Prasetyo, Andri Maknunah Jauharul & Safitri Lia Mahdiana (2023). Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Green Pakis Regency Berbasis Web Web-Based Green Pakis Regency Residential Marketing Information System D3-Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 29–39. https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.61

Syabania, Rahma & Rosmawani Neny. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, *10*(1), 44–49.

Wahyudi, Dicky Azriadi Emon & Marwa Safni. (2021). Website-Based Kaveling Land Marketing Information System in Kampar Regency Planning. *Journal of Engineering Science and Technology Management (JES-TM)*, *1*(2), 19–31. https://doi.org/10.31004/jestm.v1i2.37

Widharetno Anjar & Saleh Moh (2022). Ketentuan Pemecahan Tanah Kavling Perorangan Dan Penjualan Tanah Kavling Perorangan Di Kabupaten Jombang. *Jurnal Hukum Magnum Opus*, *5*(2), 184–195. https://doi.org/10.30996/jhmo.v5i2.6904

Wijaya dwi yahya & Astuti wardah muna (2021). Pengujian blackbox sistem informasi penilaian kinerja karyawan PT Inka(persero) berbasis equvalence partitions. https://jurnal.um-palembang.ac.id/digital/article/view/3163/pdf

Zhonny & Hadiwinata (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, *8*(2), 1–10. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2.2951

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 343/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2024

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   N I K : 198102232005104
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   N I K : 198610172018102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : SETY SINSIYA SENDERIE D.U SERA
N I M : C2157201016
Judul Tugas Akhir : SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS WEB

Berlaku sampai dengan : 14 Agustus 2025

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 14 Agustus 2024
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0563-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Posel: humas@stmikplk.ac.id ~ Laman: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 089/STMIK-C.1.1/X/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Manajer PT. Grand Lestari Indah Propertindo**
Jl Hiu Putih XIV Ruko Toraa Kav.5 RT.013/010
Palangka Raya Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	SETY SINSIYA SENDERIE D U SERA
NIM	:	C2157201016
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2024/2025 (7)
Lama Penelitian	:	28 Oktober 2024 s.d 28 November 2024
Tempat Penelitian	:	PT. GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT. GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS WEB

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

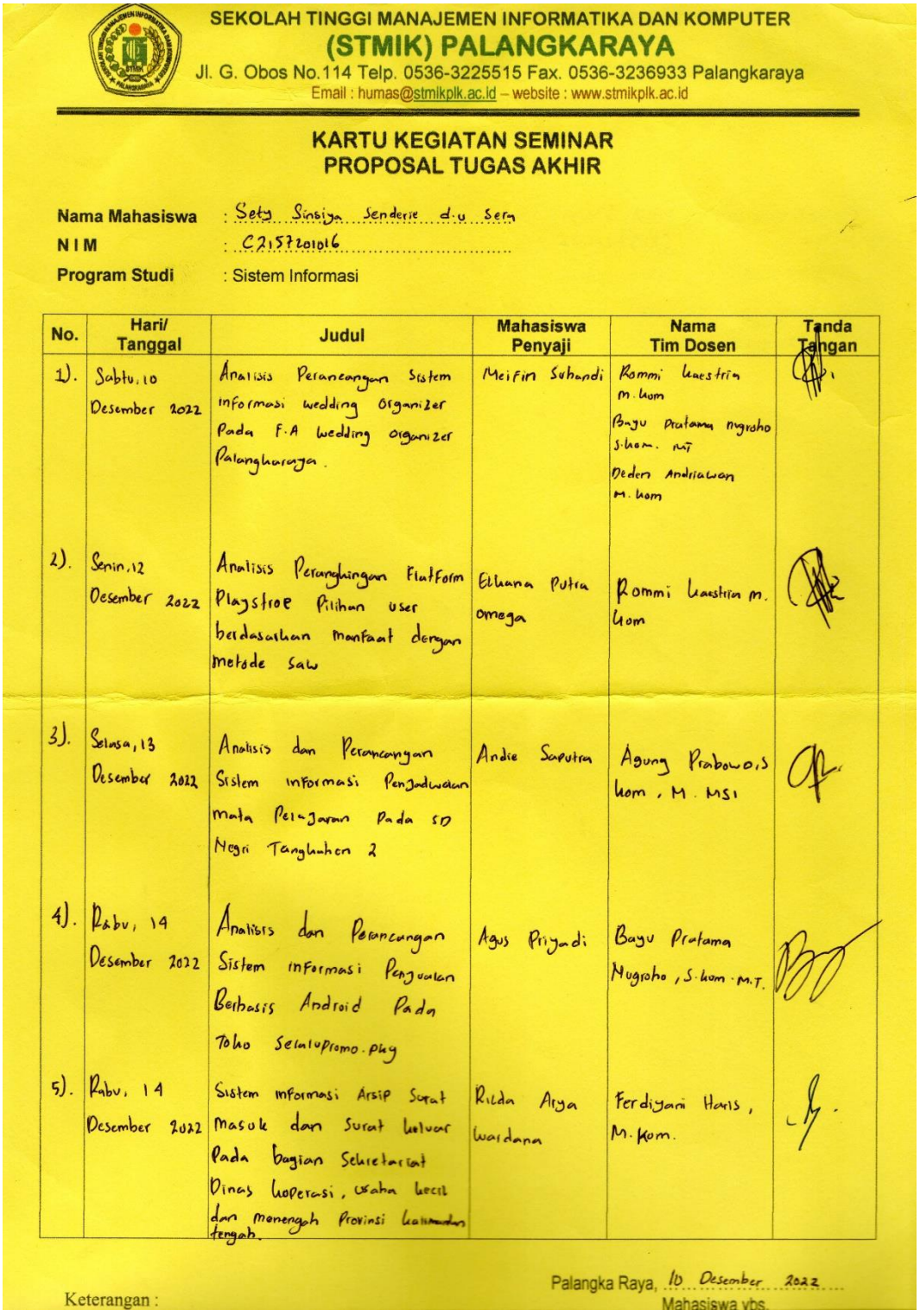
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 28 Oktober 2024

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

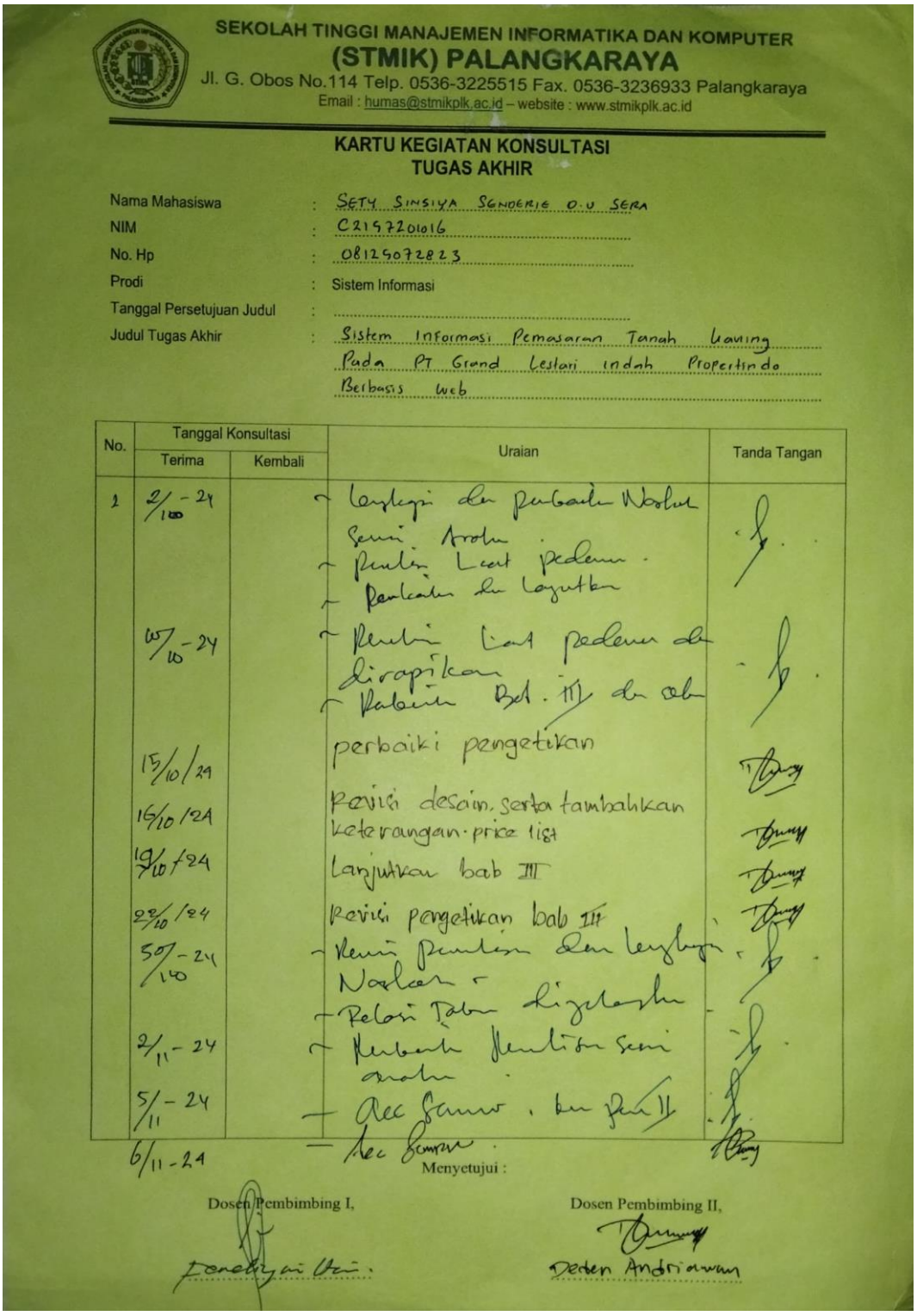
Nama Mahasiswa : Sety Sinsiya Senderie d.u Sem
NIM : C2157201016
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1).	Sabtu, 10 Desember 2022	Analisis Perancangan Sistem informasi wedding Organizer Pada F.A Wedding organizer Palangkaraya.	Meifin Suhandi	Rommi Laestrin M.kom Bayu Pratama nugroho S.kom. MT Deden Andriawan M.kom	1.
2).	Senin, 12 Desember 2022	Analisis Perangkingan FlatForm Playstroe Pilihan user berdasarkan manfaat dengan metode saw	Ekhana Putra omega	Rommi Laestrin M. kom	2.
3).	Selasa, 13 Desember 2022	Analisis dan Perancangan Sistem informasi Penjadwalan mata Pelajaran Pada SD Negri Tanjuhon 2	Andie Saputra	Agung Prabowo, S kom, M. MSI	3.
4).	Rabu, 14 Desember 2022	Analisis dan Perancangan Sistem informasi Penjualan Berbasis Android Pada Toko Selalupromo.play	Agus Priyadi	Bayu Pratama Nugroho, S.kom. M.T.	4.
5).	Rabu, 14 Desember 2022	Sistem informasi Arsip Surat masuk dan Surat keluar Pada bagian Sekretariat Dinas koperasi, usaha kecil dan menengah Provinsi kalimantan tengah.	Rilda Arya Wardana	Ferdiyani Haris, M. Kom.	5.

Palangka Raya, 10 Desember 2022
Mahasiswa ybs.

Keterangan :

Lampiran 4. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SETY SINSIYA SENDERIE O.U SERA
NIM : C2157201016
No. Hp : 081250728223
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemasaran Tanah Kaving Pada PT Grand Lestari Indah Properindo Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	2/10 - 24		- Lengkapi dan perbaiki Naskah Seminar Proposal - Perbaiki Latar belakang. - Perbaiki dan lengkapi	
	07/10 - 24		- Perbaiki Latar belakang dan dirapikan - Perbaiki Bab. III dan sebagian perbaiki pengetikan	
	15/10/24		Revisi desain, serta tambahkan keterangan. price list	
	16/10/24		Lanjutkan bab III	
	19/10/24		Revisi pengetikan bab III	
	28/10/24		- Revisi Penulisan dan lengkapi Naskah - Perbaiki Tabel dirapikan	
	30/10 - 24		- Perbaiki Penulisan seminar proposal	
	2/11 - 24		- Acc Seminar, dan print II	
	5/11 - 24		- Acc Seminar.	
	6/11-24			

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Deden Andriawan

Lampiran 5. Dokumentasi



Wawancara bersama Manajer PT. GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO

Lampiran 6. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 441/STMIK-3.C.1/AK/XI/2024

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	SETY SINSIYA SENDERIE D U SERA
NIM	:	C2157201016
Hari/ Tanggal	:	Senin, 16 Desember 2024
Waktu	:	15.00 sd 17.00 WIB WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PEMASARAN TANAH KAVLING PADA PT. GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO BERBASIS WEB

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 12 November 2024
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nomayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

Lampiran 7. Naskah Wawancara

Naskah Wawancara Penelitian

Sistem Informasi Pemasaran Tanah Kavling Pada
PT. Grand Lestari Indah Propertindo
berbasis web

Nama Narasumber : Yanto Saputro
Jabatan : Manajer PT. Grand Lestari Indah Propertindo
Tanggal : 30 Oktober 2024

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apa kendala utama yang dihadapi dalam pemasaran tanah kavling saat ini?	Susah buat dapatin calon pembeli di luar area pemasaran. Pakai sistem manual tuh makan waktu lama dan capek banget.
2	Apakah sistem manual sudah memenuhi kebutuhan perusahaan? Jika belum, apa yang dirasa kurang?	Pakai sistem manual itu kurang efektif, soalnya informasi susah diperbarui dan cuma terbatas di brosur atau iklan cetak aja.
3	Bagaimana cara perusahaan menjangkau pelanggan saat ini?	Pemasaran masih dilakukan langsung, lewat iklan di media cetak, dan media sosial, tapi belum punya platform yang terintegrasi.
4	Apa yang ingin dicapai dengan adanya website ini?	Meningkatkan jangkauan pemasaran, memberikan informasi lengkap tentang tanah kavling, dan memudahkan calon pembeli dalam mencari informasi kavling.
5	Apakah ada fitur khusus yang ingin ditampilkan?	Tentang Perusahaan, Galeri foto, peta lokasi interaktif, deskripsi kavling (ukuran, harga, status), dan formulir kontak.
6	Apakah Anda ingin menyediakan informasi kontak dan lokasi di website?	Ya, informasi kontak, alamat kantor, dan peta lokasi sangat penting untuk ditampilkan.
7	Bagaimana Anda ingin website ini membantu calon pembeli?	Memberikan informasi lengkap, transparan, dan mudah diakses kapan saja tanpa perlu datang langsung.
8	Apakah website ini hanya untuk promosi, atau juga akan ada fitur transaksi?	Untuk tahap awal, fokus pada promosi saja, tanpa fitur transaksi.
9	Siapa yang akan bertanggung jawab mengelola konten di website?	Admin perusahaan, khususnya bagian pemasaran, akan bertanggung jawab untuk memperbarui dan mengelola konten.
10	Apakah admin perlu fitur untuk mengunggah foto kavling baru?	Ya, admin memerlukan fitur unggah foto dengan format yang mendukung gambar berkualitas tinggi.
12	Apakah admin memerlukan akses untuk menambahkan atau menghapus informasi kavling?	Ya, fitur untuk menambahkan, mengedit, atau menghapus informasi kavling sangat diperlukan.
12	Bagaimana cara admin masuk ke dashboard? Apakah perlu autentikasi khusus?	Admin akan masuk menggunakan email dan password.
13	Bagaimana admin ingin menerima pertanyaan dari calon pembeli?	Melalui dashboard , email , atau integrasi langsung dengan WhatsApp.

Palangka Raya, 30 Oktober 2024
Manajer PT. Grand Lestari Indah Propertindo



Lampiran 8. Lembar Ovservasi

LEMBAR OBSERVASI

PT.GRAND LESTARI INDAH PROPERTINDO

Nama : Sety Sinsiya Senderie D.U Sera
Tanggal : 30 Oktober 2024
Tempat : PT. Grand Lestari Indah Propertindo
Jl.Hiu Putih Raya RT.013/010 Bukit Tunggal Kota Palangka Raya

Proses Pemasaran Saat Ini :

No	Aspek	Detail
1	Strategi Promosi	Pemasaran dilakukan melalui pembagian brosur, pemasangan spanduk, dan promosi dari mulut ke mulut.
2	Komunikasi dengan Calon Pembeli	Mengandalkan telepon dan pertemuan langsung.
3	Informasi Produk	Informasi tentang tanah kavling hanya disampaikan melalui dokumen cetak.

Kendala yang Ditemui :

No	Kendala	Penjelasan
1	Keterbatasan Jangkauan	Promosi hanya menjangkau calon pembeli di wilayah lokal karena terbatasnya media digital.
2	Waktu dan Tenaga yang Boros	Banyak waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk pertemuan langsung dengan calon pembeli.
3	Kurangnya Transparansi Informasi	Calon pembeli sering kali kurang memahami informasi detail karena tidak ada media yang dapat diakses kapan saja.
4	Minimnya Interaksi Digital	Tidak ada sarana untuk menjawab pertanyaan calon pembeli secara real-time atau memberikan update tentang ketersediaan kavling.

Kebutuhan Perusahaan untuk Sistem Pemasaran Berbasis Web :

No	Kebutuhan	Penjelasan
1	Informasi Produk	Menampilkan informasi detail, seperti lokasi tanah kavling, harga, luas, fasilitas sekitar, dan status ketersediaan.
2	Galeri Produk Interaktif	Memuat foto, video, dan detail informasi setiap tanah kavling.
3	Desain Profesional	Tampilan website yang menarik dan user-friendly untuk meningkatkan kesan profesional perusahaan.
4	Formulir Kontak	Mempermudah calon pembeli untuk menghubungi perusahaan secara langsung.
5	Layanan Berbasis Lokasi (GPS)	Memudahkan calon pembeli melihat lokasi tanah kavling melalui peta interaktif.

Manajer PT. Grand Lestari Indah Propertindo

GRAND LESTARI INDAH
PALANGKARAYA

Yanto Saputro