



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN RUMAH DAN PROMOSI MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MySQL**

Jefdy Kurniawan^{*1} Dafit Afianto²
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
E-mail : jefdykurniawan@gmail.com

ABSTRACT

Marketing of conventional housing will need money, time and considerable power while the consumers still need detailed information before making purchases home. Seeing a lot of promising things out of the utilization of technology, especially information technology. Developments in information technology have brought many changes to the sector of the business activity is run in the real world. The changes are marked by a number of efforts of the business activity sector which was originally based in the real world, then develop into the cyberspace. Given the extent of the intended market of Filano Land is quite spacious. At this time the system is applied to Filano Land has made the development of the promotion sector on the web-based but the information has given incomplete that has required by prospective customers. Seeing this, should be done improvements in terms of sales information and promotion of products on Filano land.

Keywords : PHP, Sales and Promotion Information System, UML

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan didunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis didunia nyata, kemudian mengembangkan kedunia maya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi ini adalah pemasaran perumahan konvensional dimana akan membutuhkan biaya, waktu dan tenaga yang cukup besar sedangkan calon konsumen masih sangat membutuhkan informasi yang detail sebelum melakukan transaksi pembelian rumah. melihat banyak sekali hal yang menjanjikan dari pendayagunaan teknologi khususnya teknologi informasi.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi adalah dalam penjualan dan promosi rumah Filano Land di Kota Padang, Sumatera Barat. Mengingat cakupan pasar yang dituju Filano Land cukup luas. Pada saat ini sistem yang diterapkan pada Filano Land telah dilakukan pengembangan pada sektor promosi telah berbasis web namun informasi diberikan belum lengkap yang dibutuhkan oleh calon konsumen. Melihat hal tersebut harusnya dilakukan perbaikan-perbaikan dalam hal informasi penjualan dan promosi produk pada Filano land. Dalam penelitian ini penulis akan membuat suatu sistem informasi berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas penjualan dan promosi serta sekaligus untuk meningkatkan

kinerja dan profit perusahaan. Maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan mencoba menerapkan sistem informasi penjualan dan promosi pada Filano Land

**2. LANDASAN TEORI
Sistem Informasi**

O'Brian (2005) mengatakan Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras, lunak serta manusia yang akan mengolah dan menggunakan perangkat keras dan lunak. Informasi merupakan hal yang sangat penting dengan adanya informasi tersebut dapat diketahui kemajuan dan kegagalan proses pelaksanaan. Sistem yang kurang informasi menunjukkan bahwa sistem tersebut rapuh. Data merupakan informasi yang diolah supaya berguna bagi yang menerimanya. Definisi sistem secara umum yaitu sekumpulan proses dan seperangkat elemen yang digabung serta dihimpun secara bersama, serta saling berintegrasi untuk mencapai suatu tujuan dari sistem organisasi, misalnya didalam suatu sistem pengolahan data elektronik.

Siklus Hidup Pengembangan Sistem

SDLC atau *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya.

Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut :

1. Inisiasi (*Initiation*) Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.
2. Pengembangan Konsep Sistem (*System Concept Development*) Mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya, manajemen rencana, dan pembelajaran kemudahan sistem.
3. Perencanaan (*Planning*) Mengembangkan rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber perencanaan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (*resources*) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi.
4. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*) Menganalisis kebutuhan pemakai sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan user. Membuat dokumen kebutuhan fungsional.
5. Desain (*Design*) Mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain sistem fokus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan.
6. Pengembangan (*Development*) Mengonversi desain kesistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan, membuat basis data atau file pengujian, pengodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program, peninjauan pengujian.
7. Integrasi dan Pengujian (*Integration and Test*) Mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas (*quality assurance*) dan *user*. Menghasilkan laporan analisis pengujian.
8. Implementasi (*Implementation*) termasuk pada persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian
9. Operasi dan Pemeliharaan (*Operations and Maintenance*) Mendepelintasikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi pada lingkungan produksi, termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.
10. Disposisi (*Disposition*) Mendekripsikan aktifitas akhir dari pengembangan sistem dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktifitas *user*.

Analisis dan desain sering dikelompokkan sebagai proses sistem atau rekayasa informasi karena pada tahapan inilah informasi mengenai kebutuhan perangkat lunak banyak dikumpulkan dan diintegrasikan.

Pengembangan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah representasi dari sistem informasi. *Software* dibuat untuk mempermudah penggunaannya dalam mencatat aktifitas yang terjadi didalam perusahaan, seperti misalnya transaksi pembelian dan penjualan.

UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak.

E-Commerce

E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti internet, *www* (*World Wide Web*), atau jaringan komputer lainnya.

Internet

Perkembangan internet telah pula mendukung penggunaan komputer dalam bidang pendidikan. Berbagai macam teknologi internet bisa digunakan, salah satunya adalah *World Wide Web* (yang disebut web) dan mampu menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak.

Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antar satu dengan yang lain disebut dengan *hyperlink*.

Browser

Browser adalah sebuah program komputer yang dibuat untuk menerjemahkan kode-kode perintah HTML menjadi tampilan web dikomputer pengguna berupa teks, gambar dan multimedia yang dapat dilihat. Program ini dibuat dengan tujuan untuk mengeksplorasi layanan yang diakses, tentunya dengan batasan-batasan yang ditetapkan oleh server itu sendiri.

PHP

HP:Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS.

MySQL

MySQL merupakan database yang awalnya hanya berjalan pada sistem Unix dan Linux. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya peminat yang menggunakan database ini, MySQL merilis versi yang dapat diinstal pada hampir semua platform, termasuk windows. Lisensi dari MySQL adalah freeware. Kita dapat mendownload dan menggunakannya tanpa harus membayarnya. Meskipun kita menjual produk menyertakan software MySQL, kita tidak melanggar hak cipta.

Macromedia Dreamweaver

Dreamweaver adalah salah satu editor web yang banyak digunakan oleh para programmer. Software ini semula dibangun oleh Macromedia, tetapi belakangan diakuisisi oleh Adobe. Beberapa kelebihan Dreamweaver antara lain adalah pada pemrograman HTML dan XHTML, tampilan situs dapat dilihat tanpa menggunakan browser sehingga memudahkan programmer untuk editing, Dreamweaver mendukung pemrograman PHP, ASP, ColdFusion, JSP, CSS, Javascript, dan XML. Dreamweaver dapat membantu webmaster untuk lebih memahami kode-kode pemrograman.

3. ANALISA DAN HASIL

Analisa Sistem

Dalam tahap analisa sistem, kita analisa untuk menemukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan pada suatu organisasi atau perusahaan dengan tujuan agar sistem tersebut dapat diusulkan perbaikannya. Tujuan analisa sistem adalah agar dapat ditemukan sistem yang tepat, minim kesalahan, mudah digunakan dan diharapkan dapat menentukan alur rancangan sistem yang tepat dalam perancangan website developer Filano Land yang akan dibangun.

Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa terhadap sistem yang sedang berjalan adalah mempelajari sistem yang saat ini digunakan pada *developer* Filano Land khususnya dalam memberikan informasi penjualan rumah kepada calon konsumen. Calon konsumen terlebih dahulu mengunjungi situs *website* promosi Filano Land untuk melihat data rumah yang dijual pada *developer* Filano Land, dengan melihat spesifikasi rumah yang ditampilkan, jika sesuai dengan keinginan konsumen maka konsumen dapat menghubungi kontak *admin* untuk menanyakan informasi lebih lanjut mengenai penjualan rumah..

Analisa Input, Proses dan Output

1. Analisa Input

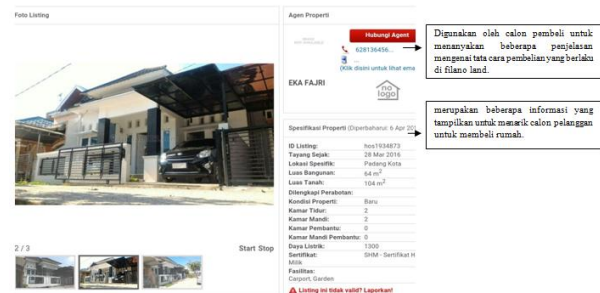
Berdasarkan informasi yang didapat pada filano land data inputan berupa kontak yang dapat dihubungi dan data-data mentah seperti spesifikasi rumah, data tersebut diinputkan kedalam *website* promosi pada sistem yang sedang berjalan di filano land.

2. Analisa Proses

Data kontak dan spesifikasi rumah diinputkan kedalam sistem dan disimpan dalam database MySQL, secara otomatis akan tampil pada *website* promosi untuk dapat dilihat oleh calon konsumen.

3. Analisa Output

Dari data-data yang di inputkan, informasi yang dihasilkan berupa spesifikasi data rumah yang tersedia dan nomor telephone *developer* Filano Land. Adapun bentuk *output* pada sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Data Informasi Rumah

Evaluasi Sistem

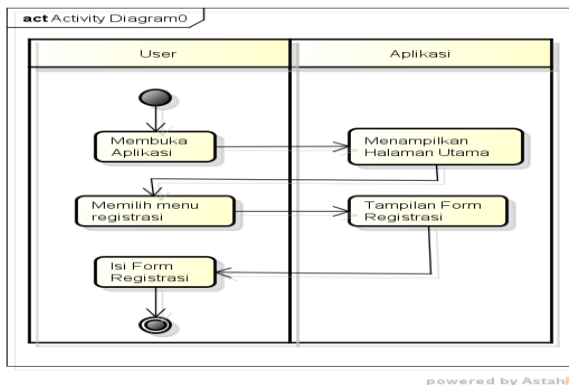
Berdasarkan hasil analisa terhadap sistem yang lama terdapat beberapa kendala yaitu masih belum lengkapnya informasi yang diberikan kepada calon konsumen yang masih awam dalam hal pembelian rumah dan tidak adanya sistem informasi yang dapat memberikan informasi pembelian rumah baik pembelian secara *cash* maupun secara kredit.

Desain Sistem

Setelah melakukan evaluasi terhadap sistem yang sekarang ini, maka penulis mencoba untuk mengusulkan suatu pengembangan terhadap sistem yang lama. Dalam hal ini bahasa pemrograman PHP dan database MySQL akan digunakan dalam mengolah data *type* rumah, informasi pembelian berupa pasal-pasal rumah dan simulasi pembelian *type* rumah baik secara *cash* maupun kredit. Khusus untuk pembelian secara kredit juga berguna dalam memperoleh *estimasi* pembiayaan yang harus dibayarkan. sistem baru ini akan menampilkan

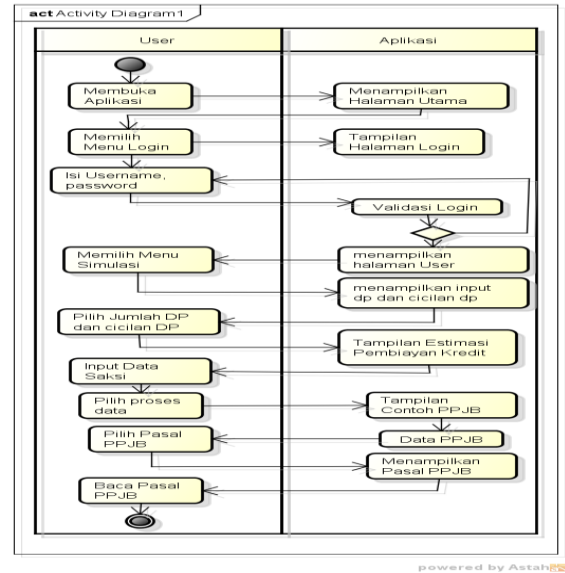
Activity diagram mempunyai peranan seperti halnya sebuah *flowchart*. *Activity diagram* ini menunjukkan tahapan pengambilan keputusan. Diagram ini sangat berguna untuk menunjukkan *operation* sebuah objek dan proses bisnis.

- a. *Activity Diagram* Konsumen Menu Registrasi
Activity diagram Konsumen menu registrasi menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh konsumen terhadap sistem untuk melakukan *registrasi*, setelah terdaftar barulah melakukan *login* untuk bisa memilih aktivitas yang akan dilakukan melalui menu-menu pilihan yang ada.



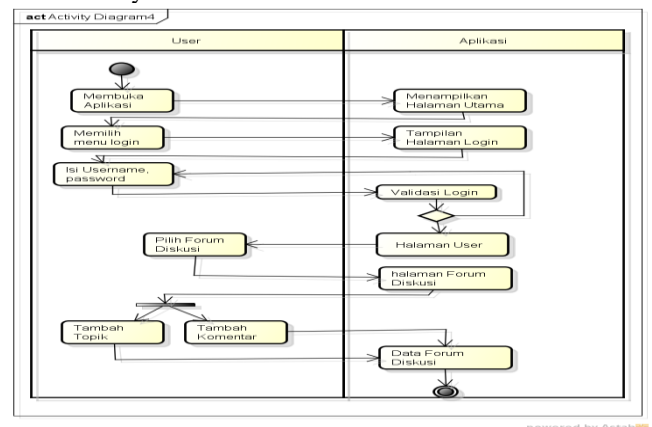
Gambar 3.7 Activity Diagram Konsumen Menu Registrasi

- b. *Activity Diagram* Konsumen menu Simulasi
Activity diagram Konsumen menu Simulasi menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh konsumen saat melakukan simulasi pembelian.



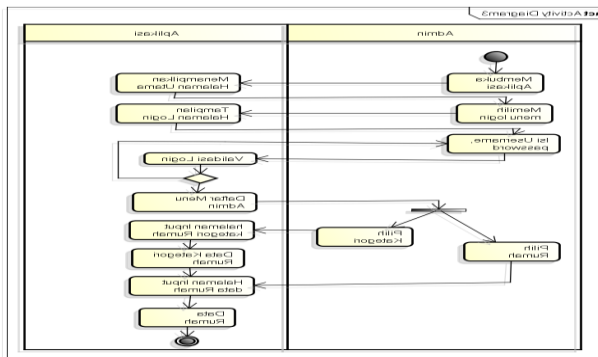
Gambar 3.8 Activity Diagram konsumen menu simulasi

- c. *Activity Diagram* Konsumen Menu Forum Diskusi
Activity diagram konsumen menu forum diskusi menggambarkan aktivitas yang dilakukan konsumen untuk melakukan diskusi dengan *admin* atau konsumen lainnya.



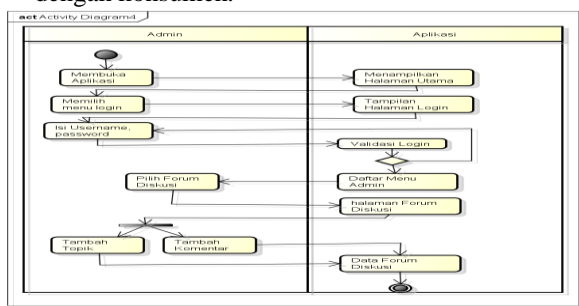
Gambar 3.9 Activity Diagram konsumen menu Forum Diskusi

- d. *Activity Diagram Admin* Menu Rumah
Activity diagram admin menu rumah menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh *admin* pada saat memasukkan data rumah.



Gambar 3.10 Activity Diagram Admin data rumah

e. *Activity Diagram Admin Menu Forum Diskusi*
Activity diagram admin menu forum diskusi menggambarkan aktivitas yang dilakukan admin untuk melakukan diskusi dengan konsumen.



Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Forum Diskusi

Desain Terinci

Desain terinci merupakan pengembangan lebih lanjut dari desain sistem secara global, dimana pada desain terinci ini dapat kita bagi atas tiga rancangan yaitu, desain *output*, desain *input*, desain file.

1. Desain Output

Sistem informasi yang baik adalah sistem yang menghasilkan *output* yang akurat. Rancangan *output* dibuat untuk menetapkan *output-output* apa yang diperlukan dan bagaimana bentuk *output* yang diinginkan.

a. *Desain Output Informasi Data Rumah*
Desain *output* informasi data rumah merupakan *output* yang berisikan informasi-informasi data rumah.
Deskripsi *output* informasi data rumah:

- 1) Laporan data rumah terdiri dari nama rumah, kode rumah, kategori rumah, harga, spesifikasi rumah dan stok rumah.
- 2) Data rumah yang dijual dibedakan berdasarkan kategori rumah yang di rincikan berdasarkan harga.
- 3) Stok Rumah merupakan jumlah rumah sejenis yang masih tersedia pada filano land.

Desain *output* informasi data rumah dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

LAPORAN PRODUK						
FILANO LAND						
No	Nama	Kode	Kategori	Harga	Spesifikasi	Stok
X[2]	X[30]	X[30]	X[30]	9[11]	X[255]	9[11]

Gambar 12 Desain Output Produk

b. *Desain Output Informasi Pasal Rumah*

Desain *output* Informasi Pasal rumah merupakan *output* yang berisikan informasi-informasi pasal rumah.

Deskripsi *output* informasi pasal rumah:

- 1) *Output* Informasi pasal rumah terdiri dari tanggal informasi, kategori informasi, judul informasi, pembuat informasi dan isi informasi.
- 2) Isi informasi pasal rumah menjelaskan rincian informasi tentang ketentuan penjualan dan pembelian rumah secara umum.

Desain *output* informasi pasal rumah dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

INFORMASI PASAL RUMAH	
FILANO LAND	
Tanggal Informasi : Date	
Kategori Informasi : X[50]	
Judul Informasi : X[50]	
Pembuat Informasi : X[30]	
Isi Informasi : Text	

Gambar 13 Desain Output Informasi Pasal Rumah

c. *Desain Output Simulasi Pembelian Kredit*

Desain *output* simulasi pembelian kredit merupakan contoh *output* yang digunakan

untuk menjelaskan rincian data penjualan pada tanggal tertentu yang dilakukan pelanggan secara kredit.

Deskripsi *output* Simulasi Pembelian kredit:

- 1) *Output* Simulasi Pembelian kredit merupakan bentuk dari laporan PPJB dari filano land yang akan diberikan kepada pihak kedua.
- 2) *Output* Informasi simulasi pembelian kredit terdiri dari tanggal laporan, data pihak pertama, data pihak kedua, data saksi, keterangan, tabel pembayaran rumah, dan tanda tangan dari ketiga pihak.
- 3) Pihak Pertama merupakan pihak yang mengikatkan diri untuk menjual, memindahkan dan mengalihkan serta menyerahkan kepada pihak kedua. Pihak kedua merupakan mengikatkat diri didalam perjanjian untuk membeli, menerima pemindahan, dan pengalihan serta penyerahan dari pihak pertama. Pihak Ketiga adalah pihak yang menjamin terjadinya proses transaksi dari pihak pertama dan kedua.
- 4) Tabel pembayaran terdiri dari tahapan pembayaran cicilan, tanggal pembayaran dan jumlah pembayaran yang harus dibayarkan oleh pihak kedua.
- 5) Kredit Pemilikan rumah (KPR) merupakan fasilitas pemberian kredit oleh pihak bank kepada pihak kedua, pihak kedua bersedia memenuhi segala persyaratan dan biaya-biaya yang diminta oleh pihak bank pemberi kredit.

Desain *output* simulasi pembelian kredit dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

LAPORAN TRANSAKSI
PERJANJIAN PENDAHULUAN JUAL-BELI (PPJB)

Tanggal Laporan: Date
Pihak 1 :
 Nama :X[40]
 Tempat/Tgl Lahir :X[30]/dd-mm-yyyy
 Alamat :X[100]
 Nomor KTP :X[30]
 Keterangan: X[255]
 Pihak 2 :
 Nama :X[40]
 Tempat/Tgl Lahir :X[30]/dd-mm-yyyy
 Alamat :X[100]
 Nomor KTP :X[30]
 Keterangan: X[255]
 Saksi :
 Nama :X[40]
 Tempat/Tgl Lahir :X[30]/dd-mm-yyyy
 Alamat :X[100]
 Nomor KTP :X[30]
 Keterangan: X[255]

No	Tahap Pembayaran	Tanggal Pembayaran	Jumlah Pembayaran
9[1]	Pembayaran 1	dd-mm-yyyy	9[15]
9[1]	Pembayaran 2	dd-mm-yyyy	9[15]
9[1]	Pembayaran 3	dd-mm-yyyy	9[15]
9[1]	Pembayaran 4	Pencanaan KPR	9[15]
Total pembayaran saat tanda tangan PPJB ini			9[15]

Tanda Tangan
 Pihak 1
 Pihak 2
 Tanda Tangan
 Saksi

Gambar 14 Desain *Output* Simulasi Pembelian Kredit

Desain *Input*

Input atau masukan merupakan awalan dimulainya proses informasi. Semakin cepat akuratnya data yang *diinputkan*, maka akan semakin meningkat nilai dari sistem itu sendiri yang akan mempengaruhi terhadap keabsahan dan kebenaran laporan nantinya. Data *input* merupakan salah satu bahan untuk beberapa keluaran yang lebih dahulu melalui proses *computer*.

1. Desain *Entry* Data Kategori

Desain *input* data kategori digunakan untuk memasukan data-data yang berhubungan dengan kategori rumah yang akan dijual, seperti gambar dibawah ini.

INPUT DATA KATEGORI

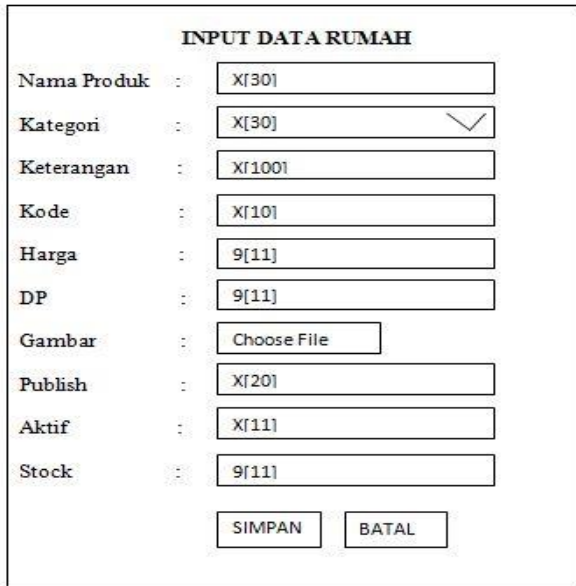
Nama Kategori :

Keterangan :

Gambar 15. Desain *Entry* Data Kategori

2. Desain *Entry* Data Rumah

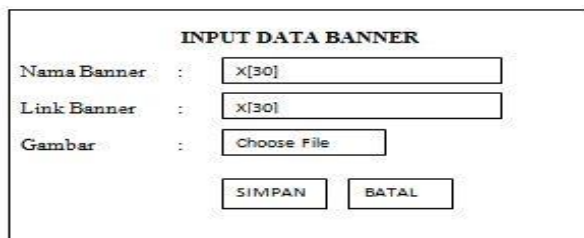
Desain *input* data rumah merupakan desain yang digunakan untuk menginputkan data-data rumah, berikut bentuk desain *input* data rumah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 16 Desain Entry Data Rumah

3. Desain Entry Data Banner

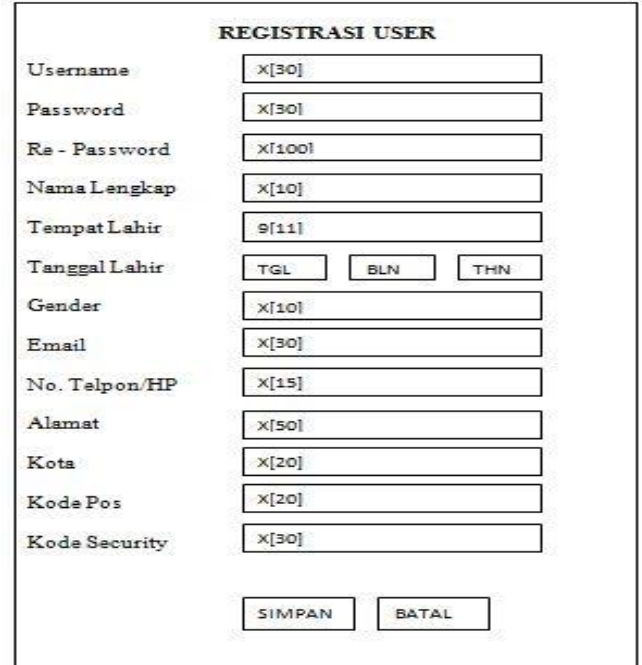
Desain *input* data *banner* merupakan desain yang digunakan untuk menginputkan data-data *banner*, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 17 Desain Entry Data Banner

4. Desain Entry Registrasi konsumen

Desain *input* data *registrasi* konsumen merupakan desain yang digunakan untuk menginputkan data-data konsumen yang akan memakai sistem, berikut bentuk desain *input* data *registrasi* konsumen seperti gambar dibawah ini.



Gambar 18. Desain Entry Data Registrasi konsumen

Desain File

Setelah perancangan bentuk *input* dan bentuk *output*, maka selanjutnya adalah merancang file-file yang dibutuhkan. Dari file-file tersebut data akan direkam kedalam media penyimpanan dan perancangan file berdasarkan atas *input-input* yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

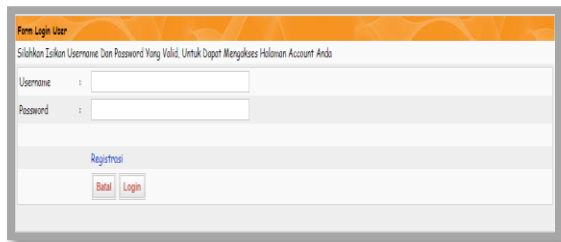
IMPLEMENTASIAN DAN PENGUJIAN

Implementasi Sistem Informasi

Tahap implementasi sistem (*System Implementation*) adalah tahap meletakkan sistem agar siap dioperasikan. Dalam menjalankan kegiatan implementasi perlu dilakukan beberapa hal yaitu : menerapkan rencana implementasi (*Implementation Plan*). Merupakan kegiatan awal dari tahap implementasi sistem, rencana implementasi dimaksudkan terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan, kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar kegiatan yang telah direncanakan dalam rencana implementasi, tindak lanjut implementasi dilakukan dengan pengetesan penerimaan sistem terhadap data yang sesungguhnya dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan bersama-sama dengan user.

Tampilan Halaman Login

Halaman *login* berfungsi untuk memberikan hak akses kepada *admin* dan *user* untuk dapat mengelola aplikasi sistem informasi penjualan dan promosi rumah, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut ini :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Login*

Tampilan Halaman Utama *User*

Halaman utama *user* merupakan tampilan utama setelah *user* berhasil *login*, pada halaman ini terdapat beberapa menu seperti, home, profil kami, cara pemesanan, informasi pembelian, forum diskusi, simulasi transaksi, dan edit profil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini:



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama *User*

Tampilan Halaman Utama *Admin*

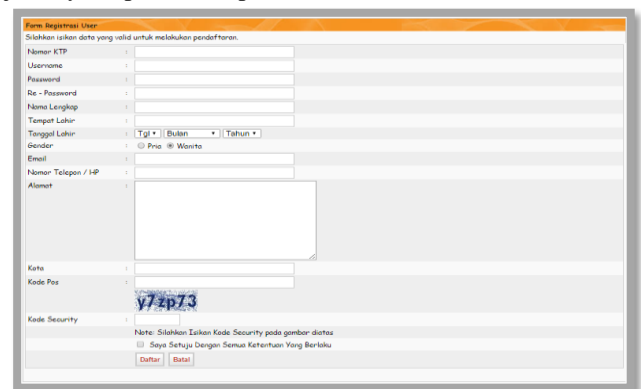
Pada halaman ini terdapat beberapa menu utama agar *admin* dapat mengelola aplikasi dengan baik, adapun menu utamanya seperti, home, kategori, rumah, *user*, forum diskusi, banner. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut ini :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama *Admin*

Halaman *Registrasi User*

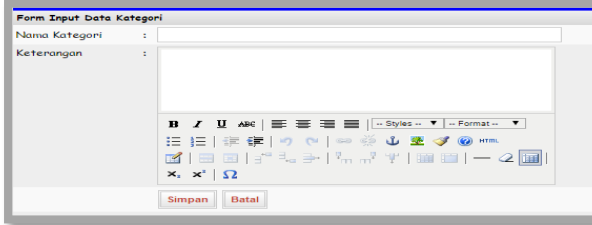
Halaman *Registrasi User* merupakan halaman yang digunakan oleh *user* untuk mendaftar kedalam sistem sehingga dapat mengakses menu-menu *user* pada program sistem informasi penjualan dan promosi rumah pada Filano Land. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut ini:



Gambar 4.11 Halaman *Registrasi*

Halaman *Input Data Kategori*

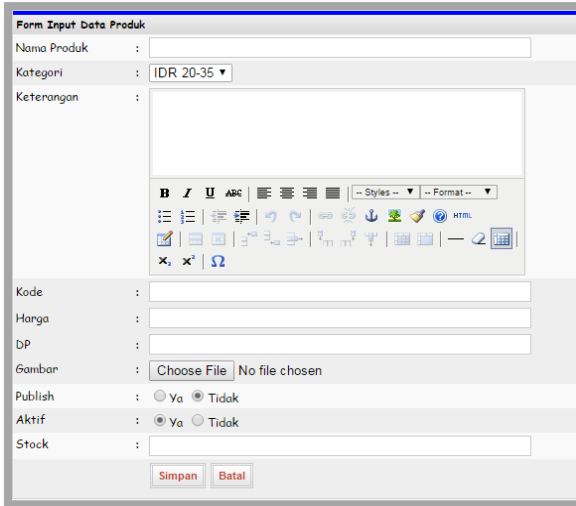
Halaman *input* kategori berfungsi untuk mengelompokkan data-data rumah berdasarkan kategori yang telah ditentukan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut ini:



Gambar 4.12 Tampilan Input Data Kategori

Halaman Input Data Rumah

Halaman *input* data rumah digunakan untuk menambahkan data-data rumah yang akan dijual. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.13 berikut ini :



Gambar 4.13 Tampilan Input Data Rumah

Halaman Input Simulasi DP Kredit

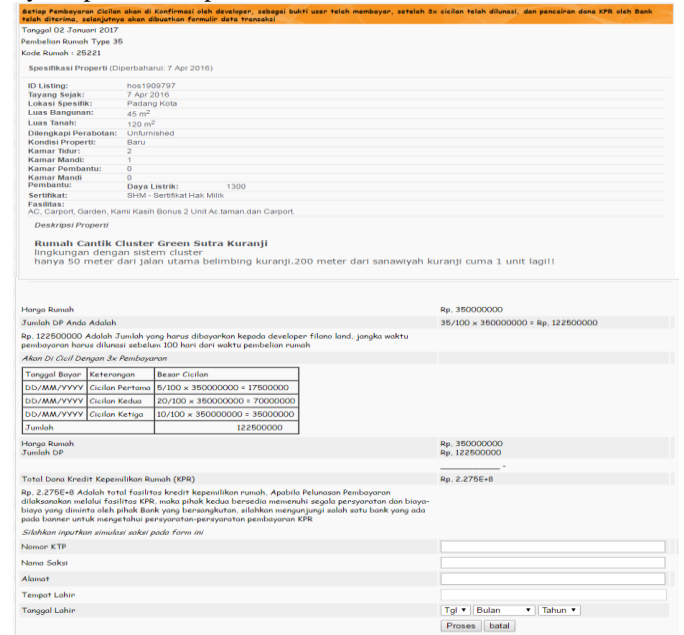
Halaman *input* simulasi DP kredit digunakan oleh user untuk memilih jumlah dp dan cicilan dp sebanyak 3x pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.14 berikut ini:



Gambar 4.14 Tampilan Input Simulasi DP Kredit

Halaman Tampilan Estimasi Pembiayaan Kredit

Halaman tampilan estimasi pembayaran kredit merupakan jumlah uang yang harus dibayarkan oleh user untuk membayar cicilan dp. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.15 berikut ini:



Gambar 4.15 Tampilan Estimasi Pembiayaan Kredit

Halaman Laporan Hasil Simulasi

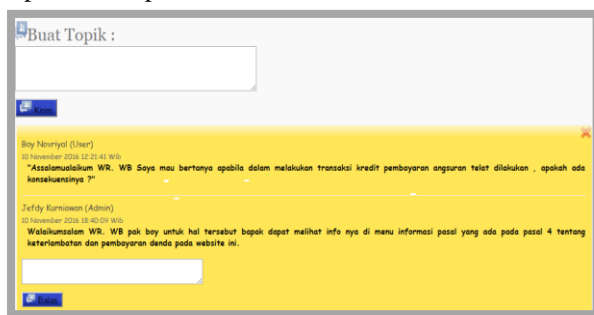
Laporan Hasil simulasi digunakan untuk menjelaskan rincian hasil yang di tampilkan oleh sistem dari simulasi yang dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut ini:



Gambar 4.16 Laporan Hasil Simulasi

Halaman Forum Diskusi

Halaman forum diskusi berfungsi sebagai tempat untuk mendiskusikan mengenai topic penjualan dan promosi rumah, sehingga user dan admin dapat saling berkomunikasi melalui. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.17 berikut ini:



Gambar 4.17 Tampilan Forum Diskusi

Halaman Informasi Pasal

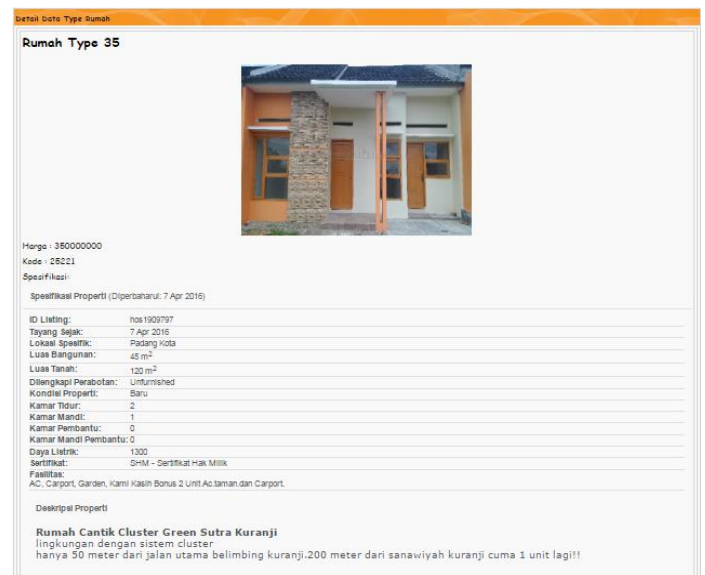
Halaman informasi pasal berfungsi untuk memberikan informasi kepada user mengenai ketentuan-ketentuan dalam pembelian rumah pada filano land. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut ini:



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Informasi Pasal

Halaman Tampilan Data Rumah

Laporan Tampilan Data Rumah digunakan untuk menjelaskan rincian spesifikasi data rumah yang dijual di filano land. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.19 berikut ini:



Gambar 4.19 Laporan Tampilan data Rumah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari uraian masalah, analisa serta pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Dengan diterapkan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sebagai penyimpanan data, maka akan memberikan kemudahan bagi karyawan untuk mengolah dan menyimpan data produk pada filano land.
2. Dengan adanya sistem ini untuk pengolahan data dapat menghasilkan informasi yang lebih cepat dan akurat, sehingga dapat membantu meringankan kinerja karyawan.
3. Dengan penggunaan sistem komputerisasi yang optimal, informasi yang dihasilkan menjadi akurat, relevan, jelas dan lengkap sehingga membantu calon konsumen dalam hal pengambilan keputusan.
4. Sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi developer Filano Land dalam hal mempromosikan produknya kepada calon konsumen secara lebih luas.
5. Dengan diterapkan sistem informasi baru yang optimal dalam pengolahan data, informasi yang dihasilkan dapat memberikan kepuasan bagi konsumen.

Daftar Pustaka

- A.S Rosa, dan M. Shalahudin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Penerbit Informatika.
- Anisya, 2013. “Aplikasi Sistem Database Rumah Sakit Terpusat pada Rumah Sakit Umum (RSU) ‘AISYAH Padang dengan menerapkan Open Source” (PHP-MySQL). ISSN: 1693-752X.
- Himawan, Saefullah, Asep dan Santoso, Sugeng, 2014. “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik”. ISSN:1412-9612.
- Kanedi, Indra Yupianti dan Hari Ferry Utami, 2013. “Media Sarana Promosi Makanan Khas

Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Script PHP”. ISSN: 1558- 2680.

- Koespradono, Suraya dan Rachmawati Yuliana K, 2013. “Sistem Informasi Pengolahan Data Pertumbuhan Ekonomi dan Ketimpangan di Kabupaten Klaten Menggunakan FrameWork Codeigniter”. ISSN: 2338-6304.
- Madcom, 2012. “Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MySQL”. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Prasetyo, Andy Utomo, 2013. “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Parkir Di Universitas Muria Kudus”. ISSN: 2252-4983.
- Sabawanti, Ayu dan Bunyamin, 2015. “Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Register Kependudukan Pada Bagian Pindah Datang Penduduk di Kelurahan Lebak Jaya”. ISSN: 2302-7339.
- Sofia, Rini dan Febio, Jimmy, 2011. “Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan Html, Php, Script, dan MySQL Database”. ISSN: 2086-4981.
- Sutabri, Tata, 2012. “Konsep Sistem Informasi”. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- antra, Rudy, 2012. “Manajemen Proyek Sistem Informasi”. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Tohari, Hamim, 2014. “Analisis Serta Perancangan system Informasi Melalui pendekatan UML”. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Utama, Yadi, 2011. “Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya”. ISSN: 2355-4614.
- Warman, Indra dan Novandri, Keni Saputra, 2012. “Sistem Informasi Alumni ITP Menggunakan PHP Dan My SQL”. ISSN: 1693-752X.