

**PROJEK AKHIR**  
**APLIKASI PEMASARAN RUMAH PADA PT.POLYGON ABADI**  
**PALEMBANG**



**OLEH**  
**DEAGIF MUNKARIM**      **09020581721038**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI FAKULTAS ILMU  
KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA 2020**

# **LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROJECT AKHIR**

## **APLIKASI PEMASARAN RUMAH PADA PT. POLYGON ABADI PALEMBANG**

### **LAPORAN PROJECT AKHIR**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Ahli Madya

**OLEH:**

**DEAGIF MUNKARIM**

**09020581721038**

Palembang,

**2020**

**Pembimbing I,**

Hardini Novianti, S.E., M.T.  
NIP. 197911012014042002

**Pembimbing II,**

Dedi Kurniawan M.Sc  
NIP. 199008022019031006

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**

**Komputerisasi Akuntansi,**

Ahmad Rifai, S.T., M.T.  
NIP. 197910202010121003

## ***Motto dan Persembahan***

### ***Motto :***

- ❖ *Jangan menyerah apapun yang terjadi*
- ❖ *“Barang siapa bertakwa kepada allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar dan memberinya rezki dari arah yang tiada disangka-sangkanya” (QS. Ath Tholaq 2-3)*
- ❖ *“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan” (Ali bin Abi Thalib)*
- ❖ *Ingatlah wahai kaum muslim “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS. Al-Baqarah:286)*
- ❖ *Dan setiap bentuk usaha yang dilakukan oleh manusia sekecil apapun itu akan berbuah atau akan mendapatkan balasan dari Allah. “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d:11)*

### ***Kupersembahkan Kepada :***

- ❖ *Ibu dan Bapakku Tercinta*
- ❖ *Kakak-kakakku Tersayang*
- ❖ *Teman-Teman Seperjuangan*
- ❖ *Almamaterku*

## **ABSTRAK**

### **APLIKASI PEMASARAN RUMAH PADA PT. POLYGON ABADI PALEMBANG**

**Oleh**

**Deagif Munkarim  
09020581721038**

PT. Polygon Abadi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran. Berdasarkan hasil analisa yang penulis lakukan pada PT. Polygon Abadi, penulis menemukan masalah dalam Pembelian Rumah, seperti pencatatan data pembeli. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk membangun aplikasi Pemasaran rumah pada PT.Polygon Abadi Palembang. Keluaran dari aplikasi ini adalah Data pembayaran dan pembelian yang dikumpulkan melalui observasi, interview dan studi pustaka. Sistem yang diusung berupa web dan menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *database MySQL*.

Kata Kunci : Persediaan, *PHP*, *MySQL*

## **ABSTRACT**

### **HOME MARKETING APPLICATIONS IN POLYGON ABADI PALEMBANG**

**By**

**Deagif Munkarim  
09020581721038**

PT. Polygon Abadi is a company engaged in marketing. Based on the results of the analysis by the author at PT. Polygon Abadi, the author found problems in home purchases, such as recording buyer data. This research was carried out aimed at building a home marketing application at PT.Polygon Abadi Palembang. The output of this application is payment and purchase data collected through observation, interviews and literature study. The system that is carried is in the form of a web and uses the PHP programming language and MySQL database.

Keywords: planning, PHP, MySQL

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Puji Syukur tidak lupa penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT karena berkat Rahmat Hidayah dan Karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "**APLIKASI PEMASARAN RUMAH PADA PT.POLYGON ABADI PALEMBANG**" dengan lancar.

Mulai dari pengajuan judul sampai diselesaikannya tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahuwata'ala beserta Suri Tauladan tersayang, tercinta Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orangtua ku yang aku sayangi , kakak tersayang dan abangku tercinta, terima kasih atas segala motivasi, arahan, kasih sayang, do'a yang selalu kalian hantarkan kepada penulis, tetaplah selalu menjadi inspirasi bagi penulis untuk menjadi yang lebih baik lagi.
3. Bapak Prof. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE. Selaku Rektor Universitas Sriwijaya.

4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Hardini Novianti,S.E.,M.T. selaku dosen Pembimbing I. Terima Kasih atas bimbingannya, mulai dari waktu, motivasi, simpati, kritik, saran, dan semua yang telah diajarkan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, Semoga dibalas oleh Allah dengan pahala yang berlipat ganda.
7. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc selaku dosen Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingannya, mulai dari waktu, motivasi, kritik, saran dan semua yang telah ibu ajarkan sampai penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, Semoga dibalas oleh Allah dengan pahala yang berlipat ganda.
8. Direktur, Staff dan Pegawai PT. Polygon Abadi Palembang yang sudah membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staff Program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.

10. Teman-temanku keluarga besar Komputerisasi Akuntansi angkatan 2017. Terima kasih atas kenangan dan kebersamaan serta perjuangan yang kita lalui bersama selama perkuliahan. Selalu sukses untuk kita semua aamiin.

Penulis sadar bahwa karya tugas akhir ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya yang lebih baik dan bermanfaat. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Palembang, 2020

**Deagif Munkarim**  
**NIM. 09020581721038**

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XV</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan .....	2
1.2.2 Manfaat .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	4
1.4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	4
1.4.2 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.4.3 Metode Pengembangan Sistem.....	5

### **BAB II DASAR TEORI**

2.1 Sejarah Perusahaan.....	9
2.2 Struktur Organisasi.....	10
2.3 Tugas Dan Wewenang.....	10
2.4 Teori Umum.....	11
2.4.1 Pengolahan Data.....	11
2.4.2 Pemasaran .....	12
2.4.3 Persediaan.....	13
2.4.4 Sistem .....	13
2.4.5 Informasi .....	13
2.4.6 Sistem Informasi.....	14

2.4.7 Localhost.....	14
2.4.8 Basis Data .....	15
2.4.9 Website .....	16
2.4.10 MySql dan PHP .....	17
2.5 Tahap Desain Sistem.....	19
2.5.1 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	19
2.5.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	20

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1 Analisis Sistem.....	19
3.1.1 Analisis Sitem Yang Berjalan .....	19
3.1.2 Kelemahan Sistem Yang Ada .....	19
3.1.3 Perancangan Fungsional Sistem Yang Diusulkan .....	19
3.2 Rancangan Sistem .....	20
3.2.1 Diagram Konteks.....	20
3.2.2 Data Flow Diagram Level 2 .....	21
3.2.3 DFD Level 2 Proses Data <i>User</i> .....	23
3.2.4 DFD Level 2 Spesifikasi Rumah.....	23
3.2.5 DFD Level 2 Data Tipe Rumah.....	24
3.2.6 DFD Level 2 Data Rumah .....	25
3.2.7 DFD Level 2 Data Foto Rumah .....	26
3.2.8 DFD Level 2 Data Transaksi Rumah .....	27
3.2.9 DFD Level 2 Data Tunai.....	28
3.2.10 DFD Level 2 Data Kredit.....	28
3.2.11 DFD Level 2 <i>Data Laporan</i> .....	29
3.2.12 Entity Relationship Diagram(ERD).....	29
3.3 Kamus Data .....	30
3.4 Rancangan Tabel.....	33
3.4.1 Tabel <i>User</i> .....	34
3.4.2 Tabel Transaksi Rumah .....	34
3.4.3 Tabel Tipe Rumah .....	34
3.4.4 Tabel Spesifikasi.....	35

3.4.5 Tabel Rumah .....	36
3.4.6 Tabel Kredit .....	36
3.4.7 Tabel Transaksi .....	35
3.4.8 Tabel Data Tunai.....	37
3.5 Rancangan Halaman Website .....	37
3.5.1 Rancangan Halaman Login .....	37
3.5.2 Rancangan Halaman Index .....	38
3.5.3 Rancangan Halaman Master Data .....	39
3.5.4 Rancangan Halaman Transaksi dan Halaman Data.....	40
3.5.5 Rancangan Halaman Data.....	41

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	42
4.2 Pembahasan .....	42
4.2.1 Halaman <i>Login</i> .....	42
4.2.2 Halaman Utama Index .....	43
4.2.3 Halaman <i>Master Data Admin</i> .....	44
4.2.4 Halaman <i>Spesifikasi Rumah</i> .....	45
4.2.5 Halaman <i>Tipe Rumah</i> .....	45
4.2.6 Halaman Data Rumah.....	46
4.2.7 Halaman Transaksi .....	47
4.2.8 Halaman Tables .....	48
4.2.9 Halaman Laporan .....	48

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran.....	50

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
-----------------------------	-----------

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Simbol <i>Data Flow Diagram</i> .....	20
Tabel 2.3 Simbol Data.....	23
Tabel 3.1 Tabel <i>user</i> .....	41
Tabel 3.2 Tabel Transaksi Rumah .....	41
Tabel 3.3 Tabel Tipe Rumah .....	42
Tabel 3.4 Tabel <i>Spesifikasi</i> .....	42
Tabel 3.5 Tabel Rumah.....	43
Tabel 3.6 Tabel Kredit .....	43
Tabel 3.7 Tabel Foto Rumah .....	43
Tabel 3.8 Tabel Data Tunai .....	44

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT.Polygon Abadi Palembang.....	10
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	27
Gambar 3.2 DFD Level 1 .....	28
Gambar 3.3 DFD Level 2 Data User .....	29
Gambar 3.4 DFD Level 2 Data Spesifikasi Rumah.....	30
Gambar 3.5 DFD Level 2 Data Tipe Rumah.....	31
Gambar 3.6 <i>DFD</i> Level 2 Data Rumah .....	32
Gambar 3.7 DFD Level 2 Data Foto Rumah.....	32
Gambar 3.8 DFD Level 2 Data Transaksi Rumah.....	33
Gambar 3.9 DFD Level 2 Data Kredit .....	34
Gambar 3.10 DFD Level 2 Data Laporan .....	35
Gambar 3.11 Entity Relationship Diagram .....	37
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Login .....	43
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Index.....	44
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Data Master.....	44
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Data Transaksi .....	45
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Data <i>Transaksi</i> .....	45
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i> .....	48
Gambar 4.2 Halaman Utama Admin.....	48

Gambar 4.3 Halaman <i>Master Data Admin</i> .....	49
Gambar 4.4 Halaman Spesifikasi Rumah .....	50
Gambar 4.5 Halaman Tipe Rumah .....	50
Gambar 4.6 Halaman Data Rumah.....	51
Gambar 4.7 Halaman Transaksi .....	51
Gambar 4.8 Halaman Tables.....	52
Gambar 4.9 Halaman <i>Laporan</i> .....	53
Gambar 4.10 Halaman Hasil Laporan .....	53



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi yang berkembang pesat menjadi sebuah kekuatan untuk diterapkan oleh pelaku bisnis dalam upaya memasarkan produknya. Dengan adanya internet, pelaku bisnis dan konsumen tidak perlu lagi membuang waktu, tenaga, dan biaya untuk melakukan proses bisnis.

Selain itu, pelaku bisnis dan konsumen dapat saling bertukar informasi tanpa dipisahkan jarak dan waktu. Sebuah perusahaan dapat bersaing dalam memasarkan produk dan kemudahan dalam mendapatkan perhatian konsumen, pelaku bisnis (perusahaan) harus dapat mengenalkan diri dan produk-produk yang mereka tawarkan sehingga konsumen yang belum tahu akan mengetahui dan akan semakin percaya. Salah satu metode pemasaran yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet.

PT.Polygon Abadi adalah suatu perusahaan dagang yang bergerak di bidang properti (penjualan rumah), sebagai sebuah perusahaan properti, maka perusahaan ini berusaha memenuhi keinginan konsumen, dengan membuat perumahan-perumahan yang harganya terjangkau oleh konsumen, disamping membantu pemerintah dalam memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan rumah yang layak.

Namun dalam melakukan pemasaran terhadap produknya, perusahaan ini masih menggunakan metode yang lama yaitu mencatat transaksi jual beli didalam sebuah buku lalu mencetak slip pembayaran sebagai tanda bukti pembayaran yang mengakibatkan perusahaan ini menjadi kalah saing dan terkendala dalam hal menyimpan data pembeli yang telah membeli rumah pada perusahaan tersebut.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada perusahaan tersebut dengan judul: **“Aplikasi pemasaran rumah pada PT. Polygon Abadi Palembang”** untuk menangani tantangan dan masalah yang dihadapi oleh perusahaan tersebut.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi pemasaran rumah berbasis web pada PT. Polygon Abadi yang dapat mendukung kegiatan pemasaran bagi perusahaan tersebut guna mempermudah pelayanan terhadap konsumen dan meningkatkan volume penjualan dalam upaya meningkatkan kualitas dan daya saing perusahaan di dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif.

### **1.2. Manfaat**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat terhadap penulis:

Sebagai bahan perbandingan antara teori yang penulis dapat di bangku kuliah dengan realita yang terjadi di lapangan, sekaligus menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam merancang aplikasi berbasis web yang dapat mendukung kegiatan pemasaran bagi sebuah perusahaan.

2. Manfaat terhadap dunia akademik:

Sebagai bahan masukan atau referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer dalam merancang aplikasi berbasis web yang dapat mendukung kegiatan pemasaran secara efektif dan efisien bagi sebuah perusahaan.

3. Manfaat terhadap perusahaan:

Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan solusi dalam melakukan kegiatan pemasaran secara efektif dan efisien sebagai upaya peningkatan kualitas dan daya saing perusahaan di dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, kemampuan, dan sarana yang ada, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Web ini mempunyai fasilitas informasi mengenai detail spesifikasi rumah yang dijual serta harga rumah yang dijual dan transaksi yang berkaitan dengan pemasaran rumah yang ada pada PT.Polygon Abadi Palembang.
2. Proses akhir untuk transaksi pembayaran masih dilakukan di kantor pemasaran.
3. Web ini akan memberikan notifikasi kepada pelanggan apabila telah jatuh tempo.

### **1.4. Metode Penelitian**

#### **1.4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Pembuatan laporan tugas akhir ini dilakukan di PT. Polygon Abadi palembang Pengumpulan data dilakukan selama 3 bulan, yaitu pada bulan Februari sampai bulan April 2020.

#### **1.4.2. Metode Pengumpulan Data**

Data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui:

##### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang diambil dari sebuah penelitian secara langsung dari objek penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah:

- a. Penulis mengadakan wawancara langsung dengan direktur PT. Polygon Abadi Palembang, lalu penulis menemui divisi pemasaran atau marketing yang bersangkutan, yang kali ini selaku admin tersebut untuk

diwawancarai secara langsung dan lisan untuk ditanyai tentang pemasaran rumah pada PT. Polygon abadi tersebut.

- b. Penulis melakukan pengumpulan data melalui proses pencatatan secara sistematis dan melihat langsung proses tersebut di bagian marketing.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah tercatat dalam buku atau suatu laporan. Di sini penulis mempelajari serta mengumpulkan seluruh data rumah yang dimana untuk mengurangi dari permasalahan pengolahan data rumah di PT. Polygon Abadi Palembang.

### 1.4.3. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Pressman (2012), metode *waterfall* adalah metode yang menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design sistem* (desain sistem), *coding* (pengkodean) dan *testing* (pengujian), penerapan program, pemeliharaan. Tahapan dari pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* yaitu:

#### 1. Analisa

Langkah pertama yaitu menganalisa kebutuhan sistem. Dalam tahap analisis ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan penelitian, wawancara atau studi literatur. Hasil dari analis yaitu adanya sebuah dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem.

## 2. Perancangan

Pada tahap perancangan ini syarat kebutuhan akan diterjemahkan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum proses *coding*.

Dari tahap perancangan akan menghasilkan dokumen *software requirement specification*. Dokumen ini akan digunakan oleh *programmer* untuk membantu aktivitas pembuatan sistem.

## 3. Implementasi dan Pengujian

Implementasi adalah tahap antara rancangan hingga menjadi bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahap implementasi dan pengujian dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi sesuai kebutuhan *user*. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem agar dapat diperbaiki sebelum sistem benar-benar dapat diterapkan.

## 4. Penerapan

Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Namun, penulis saat ini belum menerapkan sistem di tempat penulis melakukan penelit

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andhana, Kusuma. 2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta:

Jasakom. Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi*

*Komunikasi*. Bandung: CV.Titian

Husein, R. (2006). Konsep dasar sistem informasi geografis (geographics information system). *Ilmu Komputer. Com.*

Ladjamudin, Al-Bahra. 2013. *Analisis & Design Sistem*

*Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*.

Deepublish.

Pressman. (2012). Tentang penerapan metode pengembangan sistem *Waterfall*.  
*Jurnal MPS Penerapan di Sistem Informasi*, 2(5)

[http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1\\_2017\\_1\\_440\\_Bab2.pdf](http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1_2017_1_440_Bab2.pdf)

<https://library.stmikgici.ac.id/skripsi/161300005.pdf>

<http://eprints.walisongo.ac.id/4420/1/122503072.pdf>

<https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-diagram-konteks.html>

<https://dosenit.com/kuliah-it/database/pengertian-sistem-basis-data-menurut-para-ahli>

[http://eprints.binadarma.ac.id/2055/1/jurnal\\_copy.pdf](http://eprints.binadarma.ac.id/2055/1/jurnal_copy.pdf)