

## SISTEM INFORMASI PENGINPUTAN DATA PROPERTI

Yandi Mulyadi<sup>1</sup>, Dwi Marlina<sup>2</sup>, Munasiah<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

<sup>1</sup>[yandismart@gmail.com](mailto:yandismart@gmail.com), <sup>2</sup>[dhuwie.marlina@gmail.com](mailto:dhuwie.marlina@gmail.com), <sup>3</sup>[13munasiah@gmail.com](mailto:13munasiah@gmail.com)

### ABSTRAK

Penginputan data properti pada PT Uni Sarana Mandiri sering terjadi kesalahan pada saat melakukan pencatatan masuk dan keluarnya data rumah karena menggunakan cara yang manual, pencarian data yang sulit ditemukan akibat data yang menumpuk. Tujuan dari penelitian adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penginputan data properti yang efektif dan efisien pada PT Uni Sarana Mandiri. Metodologi penelitian yang digunakan dalam sistem penginputan data properti yaitu teknik pengumpulan data seperti observasi, studi dokumentasi, dan melakukan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah sistem informasi pengelolaan data properti sebelumnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan menggunakan metode *grounded research*. Hasil penelitian ini yaitu adanya suatu perangkat aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java NetBeans dan penyimpanan data pada database MySQL sehingga memberikan kelancaran dalam pengelolaan sistem informasi penginputan data properti pada PT Uni Sarana Mandiri.

Kata Kunci: Sistem Penginputan, Properti, Penelitian, Analisis dan Desain

### ABSTRACT

*Inputting system of property data at PT Uni Sarana Mandiri, there is often an error when recording the entry and exit of house data because it uses manual methods, searching for data that is difficult to find due to data piling up. The purpose of this research is to design and implement an effective and efficient property data input information system at PT Uni Sarana Mandiri. The research methodology used in the property data input system is data collection techniques such as observation, documentation studies, and conducting library research that is relevant to previous property data management information system problems. The system development method used uses the grounded research method. The results of this study are the existence of an application device created with the Java NetBeans programming language and data storage in the MySQL database so as to provide smooth management of the property data input information system at PT Uni Sarana Mandiri.*

Key Words : *Inputting of System, Property, Research, Analysis & Design*

### PENDAHULUAN

Dalam pemasaran, perusahaan ini memanfaatkan bagian marketing perusahaan dengan sistem komisi. Untuk memasarkan produknya, *marketing* dari PT Uni Sarana Mandiri melakukan promosi kepada konsumen secara manual dan mengajukan penawaran jika ada konsumen yang membutuhkan perumahan ataupun menunggu calon pembeli dengan cara seorang *marketing* yang ditempatkan pada kantor *marketing* perumahan. Dari definisi tersebut, penulis memberikan kesimpulan bahwa rumah memiliki fungsi sebagai tempat perlindungan dari berbagai macam gangguan iklim dan gangguan dari makhluk hidup lainnya. Rumah merupakan tempat awal dalam pengembangan kehidupan dan penghidupan keluarga dalam

lingkungan yang aman, sehat, serasi dan teratur (Indonesia, 1992) dan bilamana calon pembeli datang, maka *marketing* tersebut melaksanakan tugasnya dengan cara melayani calon pembeli, seperti memberikan informasi mengenai spesifikasi rumah, jumlah kavling yang belum terjual, dan lainnya. Dari definisi diatas, penulis memberikan kesimpulan bahwa properti atau nama lainnya yaitu (*real property*) adalah tanah hak dan atau bangunan permanen yang menjadi obyek bagi pemilik dan pembangunan (Keputusan & Perumahan, 1995). Adapun bilamana calon pembeli belum datang berkunjung ke unit produk perumahan, maka *marketing* ditugaskan membuat sebuah artikel dan diposting pada website (Kosasi, 2016). Karena PT Uni Sarana Mandiri juga memiliki sebuah website

yang diluar topik properti, seperti mobil dan motor CBU (*Completly Build Up*) maka seorang *marketing* juga ditugaskan membuat artikel mengenai mobil dan motor CBU (Ramdan, 2014). Dari definisi diatas, penulis memberikan kesimpulan bahwa dengan adanya sistem ini diharapkan semua proses pengelolaan data, dan informasi tentang properti antar *agent* dan peminat dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan instansi (Hanjaya & Surjawan, 2013).

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu sistem penginputan data properti yang sedang berjalan menjadi terkomputerisasi. Merancang suatu sistem penginputan data properti pada PT Uni Sarana Mandiri. Memberikan kemudahan bagi para marketing dari segi waktu dan tenaga dalam pengerjaan laporan pertanggung jawaban.

Manfaat yang diharapkan oleh penulis pada penelitian ini adalah Meningkatkan kualitas penjualan PT Uni Sarana Mandiri lebih maju dan berkembang, Mempermudah marketing dalam melakukan proses pengelolaan persediaan data rumah *ready stock* dan *sold out* menggunakan aplikasi di PT Uni Sarana Mandiri.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *grounded research*, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan yaitu mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan sebuah teori, mengembangkan sebuah teori, pengumpulan dan melakukan analisis data pada waktu yang bersamaan. Dalam penelitian ini data termasuk sebagai sumber teori atau sumber teori berdasarkan data. Langkah-langkah pokok yang digunakan dalam metode ini yaitu menentukan masalah yang ingin diselidiki, mengumpulkan data atau pun informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang ditemukan serta membuat hasil penelitian (Santi, 2014).

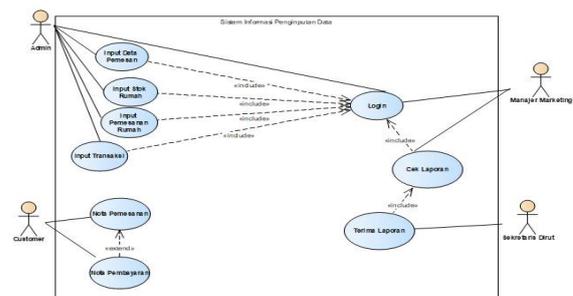
*Object Oriented Analysis & Design* adalah suatu pendekatan rekayasa perangkat lunak dari sebuah sistem yang terdiri dari sekelompok objek yang saling berinteraksi, dan setiap objek itu mewakili beberapa

entitas. Yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku dari objek tersebut. pengertian Object-Oriented Analysis and Design with the Unified Process (OOAD) adalah:

- a. Object Oriented Programming (OOP)  
Menuliskan tentang pernyataan dalam bahasa pemrograman untuk mendefinisikan tipe dari masing-masing objek.
- b. Object-Oriented Analysis (OOA)  
Semua jenis objek yang melakukan pekerjaan dalam sistem dan menunjukkan interaksi pengguna apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas. Objek diartikan sebagai suatu hal dalam sistem komputer yang dapat merespon pesan-pesan.
- c. Object-Oriented Design (OOD)  
Semua jenis objek yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang dan perangkat dalam sistem, menunjukkan bagaimana objek berinteraksi untuk menyelesaikan tugas, dan menyempurnakan definisi dari masing-masing jenis objek sehingga dapat diimplementasikan dengan Bahasa tertentu (Satzinger, Jackson, 2010).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

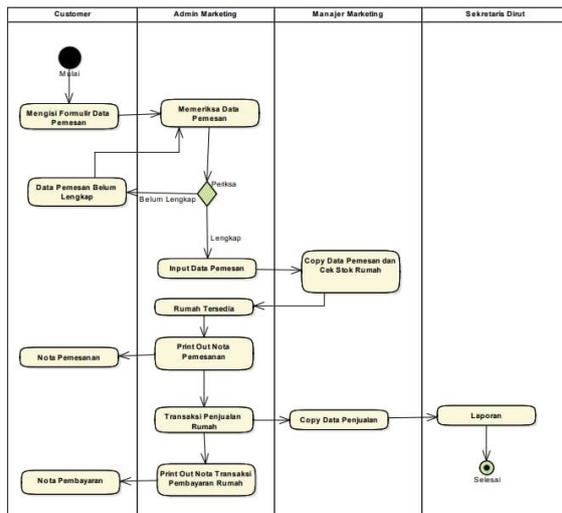
#### a. Perancangan Use Case



Gambar 1. Use Case

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (A.S Rosa, 2014).

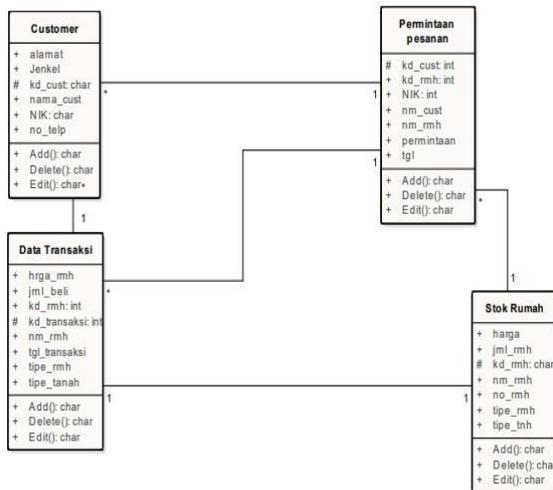
b. Perancangan Activity Diagram



Gambar 2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Sukamto & Salahuddin, 2015).

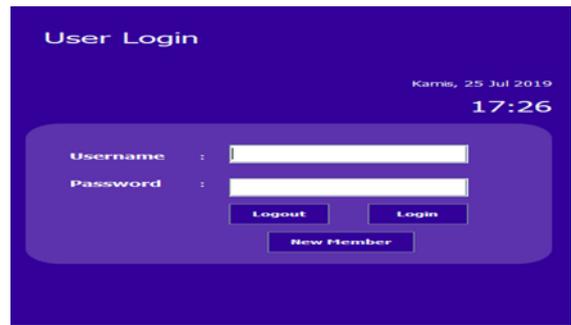
c. Perancangan Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi (Sukamto & Shalahuddin, 2015).

d. Tampilan Aplikasi



Gambar 6 Tampilan Login

Untuk masuk ke dalam aplikasi dengan mengisi username dan kata sandi yang telah didaftarkan di dalam database yaitu **Username: admin, Password: admin**

Jika login berhasil maka akan ada notifikasi login berhasil dan akan masuk kedalam menu. Untuk membatalkan login dan keluar dari aplikasi form login digunakanlah tombol *logout*. Untuk membuat user baru sesuai dengan keinginan user digunakanlah tombol *new member*, jika pembuatan user baru berhasil maka user baru tersebut dapat melakukan login jika diperlukan.



Gambar 7 Tampilan Menu Utama

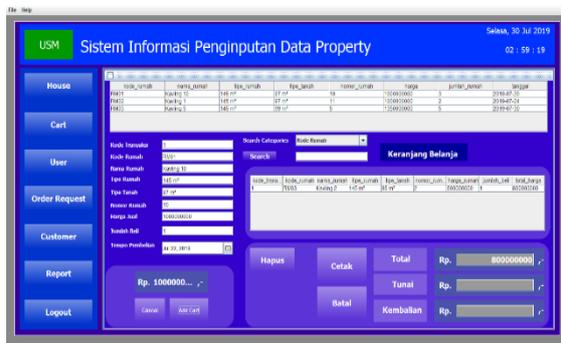
Pada menu ini ada beberapa item menu seperti di atas bisa kita lihat ada menu **File** dan **Help** di bagian atas lalu di bagian bawah ada menu **Home, Cart, User, Order Request, Customer, About, dan Logout**.



Gambar 8 Tampilan Data House

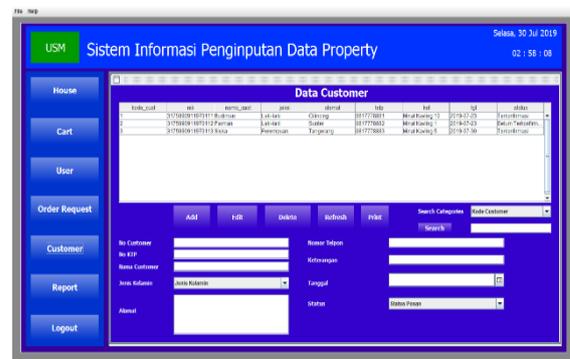
Untuk menambahkan data rumah yang akan disimpan ke dalam database, digunakanlah tombol **add**. Untuk mengubah data yang telah tersimpan sebelumnya di database, digunakanlah tombol **edit**. Untuk menghapus data rumah yang telah tersimpan sebelumnya, digunakanlah tombol **delete**. Untuk membersihkan textfield di dalam form rumah maka digunakanlah tombol **refresh**. Untuk menerapkan kategori yang akan dicari pada data rumah yang tersimpan di dalam database, digunakanlah tombol **categories**. Untuk mencari kata dari inputan data rumah yang tersimpan di dalam database, digunakanlah tombol **search**.

Untuk menambahkan data permintaan pesanan yang akan disimpan ke dalam database, digunakanlah tombol **add**. Untuk mengubah data permintaan pesanan yang telah tersimpan sebelumnya, digunakanlah tombol **edit**. Untuk menghapus data permintaan pesanan yang telah tersimpan sebelumnya, digunakanlah tombol **hapus**. Untuk membersihkan seluruh textfield di dalam form, digunakanlah tombol **refresh**. Untuk menetapkan kategori yang akan dicari, digunakanlah tombol **categories**. Untuk mencari kata dari inputan data permintaan pesanan, digunakanlah tombol **search**.



Gambar 9 Tampilan Cart

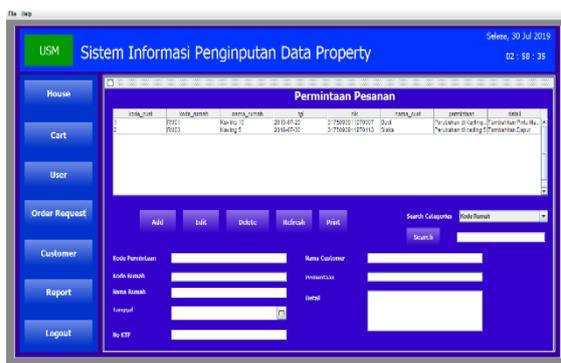
Tombol **add to cart** memiliki fungsi memasukkan transaksi ke dalam keranjang data transaksi yang akan disimpan ke dalam database. Tombol **cancel** memiliki fungsi membatalkan data rumah yang ingin di transaksi sebelumnya. Tombol **hapus** memiliki fungsi menghapus data transaksi yang telah tersimpan. Tombol **batal** memiliki fungsi membersihkan seluruh textfield di dalam form data transaksi. Tombol **cetak** memiliki fungsi mencetak hasil dari inputan data transaksi yang tersimpan di dalam database.



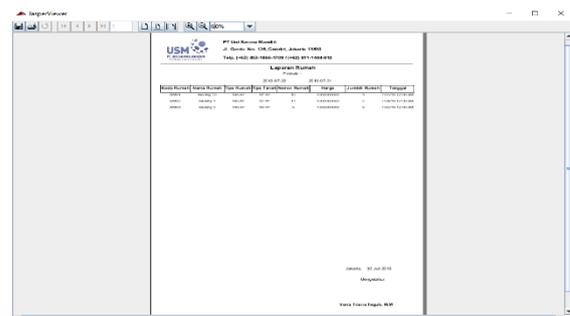
Gambar 11 Tampilan Data Customer

Untuk menambahkan data customer yang akan disimpan ke dalam database, digunakanlah tombol **add**. Untuk mengubah data customer yang telah tersimpan, digunakanlah tombol **edit**. Untuk menghapus data customer yang telah tersimpan, digunakanlah tombol **hapus**. Untuk membersihkan seluruh textfield, digunakanlah tombol **refresh**. Untuk menetapkan kategori yang akan dicari, digunakanlah tombol **categories**. Untuk mencari kata yang tersimpan, digunakanlah tombol **search**.

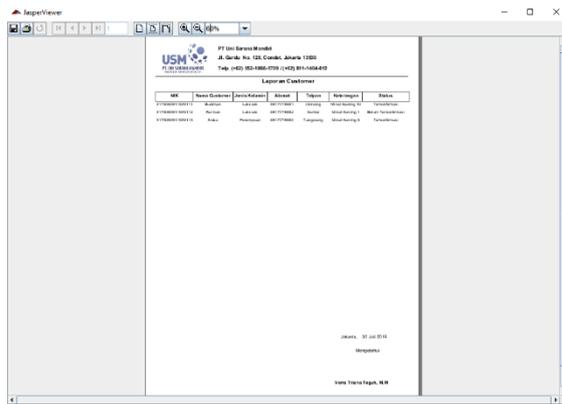
e. Tampilan Laporan



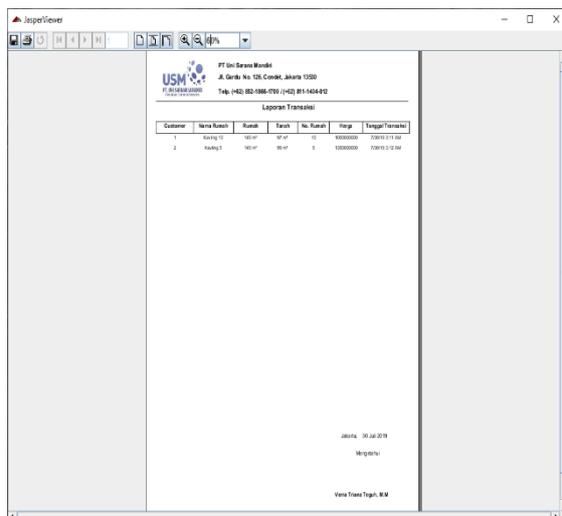
Gambar 10 Tampilan Data Permintaan Pesanan



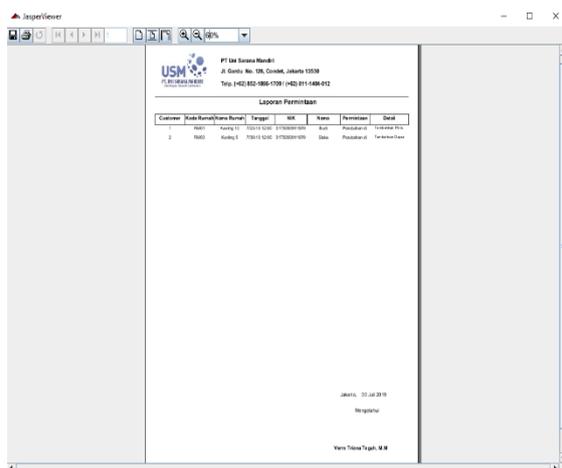
Gambar 12 Tampilan Cetak Data Stok Rumah



Gambar 13 Tampilan Cetak Data Customer



Gambar 14 Tampilan Cetak Data Transaksi



Gambar 15 Tampilan Cetak Data Permintaan Pesanan

**SIMPULAN DAN SARAN**

Dengan dibuatnya aplikasi sistem informasi penginputan data properti pada PT Uni Sarana Mandiri, semua kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data sistem informasi properti dapat berjalan dengan baik dan lancar. Pada aplikasi ini, bagian Admin

Marketing dapat menangani pekerjaan penginputan data customer dan pesan rumah. Sedangkan Manajer menangani data stok rumah untuk diberikan kepada Admin Marketing. Untuk menangani permintaan pesanan dan transaksi rumah menjadi lebih cepat dan akurat.

Hasil perancangan aplikasi ini juga membutuhkan partisipasi aktif dari pemakai sistem, data yang di *input* harus sesuai sehingga tidak ada kesalahan pada pendataan, permintaan pesanan, penjualan, dan transaksi sehingga laporan yang diberikan sesuai dengan target perusahaan dalam properti rumah. Adapun keuntungan program aplikasi penginputan data properti ini adalah :

1. Rancangan aplikasi Sistem Informasi Penginputan Data Properti pada PT Uni Sarana Mandiri lebih efektif, cepat dan terkonsep.
2. Data dapat tersimpan dengan aman dan pencarian data lebih mudah.

**DAFTAR PUSTAKA**

A.S Rosa, dan M. S. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek.

Hanjaya, H., & Surjawan, D. (2013). Aplikasi Sistem Informasi Real Estate PT. Greenhouse Berbasis ASP.NET. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2), 113–124.

Indonesia, R. (1992). UU No. 4 Tahun. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1992 Tentang Perumahan Dan Permukiman*, 16.

Keputusan, & Perumahan, R. M. N. (1995). Tatalaksana Pendaftaran dalam Pembinaan Badan Usaha dan Jasa Profesional di Bidang Pembangunan Perumahan dan Permukiman. 1–7.

Kosasi, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Online Untuk Memperluas Segmentasi Pasar Properti. *Jurnal VOI STMIK Tasikmalaya*.

Ramdan, M. R. (2014). Pengaruh Tingkat Inflasi Terhadap Volume Impor Mobil Cbu (Completely Built Up) Dengan Nilai Tukar Rupiah Sebagai Variabel Moderasi (Studi pada Volume Impor Mobil CBU GAIKINDO Periode Tahun

- 2005-2013). *Jurnal Administrasi Bisnis*  
*SI Universitas Brawijaya*.
- Santi. (2014). Metode dan Prosedur  
Penelitian. *E-Journal*.
- Satzinger, Jackson, B. (2010). *System*  
*Analysis Design with the Unified*  
*Process*.
- Sukamto, R. A., & Salahuddin, M. (2015).  
“Activity Diagram,” in Rekayasa  
Perangkat Lunak Terstruktur dan  
Berorientasi Objek. In *Jurnal Pilar Nusa*  
*Mandiri*.
- Sukamto, & Shalahuddin, M. (2015).  
Shalahuddin, M. Rosa A.S 2015.  
Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur  
dan Berorientasi Objek. Bandung:  
Informatika Bandung. *Jurnal Pilar Nusa*  
*Mandiri*.