

SISTEM INFORMASI DEVELOPER PROPERTI DI PT. SINAR SUMAN PRYANTO BERBASIS ANDROID

Wirahadinata Indra Putra⁽¹⁾

doubleuandra@gmail.com,

Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Karimun

Tia Yunica⁽²⁾

tyayunica15@gmail.com

Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

Mohammad Suhatsyah⁽³⁾

mohammadsuhatsyah260468@gmail.com

Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan teknologi berperan penting bagi masyarakat, terutama bagi para pelaku usaha atau bisnis serta konsumen. PT. Sinar Suman Pryanto merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kontraktor, *developer* dan perdagangan umum yang mana PT. ini terletak di Jalan A. Yani No.7-8 Tanjung Balai Karimun. Saat ini belum adanya sistem android untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi properti dan juga melakukan pemesanan tanpa harus datang ke lokasi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk merancang sebuah Sistem Informasi Developer Properti Berbasis Android dengan tujuan agar mempermudah proses penjualan dan pemesanan properti hanya melalui telepon genggam. Sistem informasi yang dirancang menggunakan Android Studio dan bahasa pemrograman Html5 dan PHP. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi developer properti dalam bentuk android.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Properti, Developer, Android

ABSTRACT

The development and advancement of technology play an important role for society, especially for business people or businesses and consumers. PT. Sinar Suman Pryanto is one of the companies engaged in contracting, developers and general trading where the PT is located on Jalan A. Yani No.7-8 Tanjung Balai Karimun. There is currently no android system to facilitate consumers in obtaining property information and also make reservations without having to come to the location. Therefore, researchers are interested in designing an Android-Based Property Developer Information System with the aim of facilitating the process of selling and booking properties only through mobile phones. Information system designed using Android Studio and Html5 and PHP programming languages. The results of this study are property developer information systems in the form of android.

Keywords: Information System, Property, Developer, Android

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Bursa properti di Indonesia juga semakin mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan. Hal itu membuat semakin meningkatnya persaingan bisnis yang menjadikan pertumbuhan arus informasi serta perusahaan dituntut mampu memberikan informasi yang lengkap dan akurat demi kepentingan internal maupun eksternal perusahaan. Teknologi informasi menjadi hal penting untuk bisa bersaing, peranan komputer sangat dibutuhkan untuk menunjang aktivitas karyawan sesuai dengan jabatan dan tugasnya.

Bisnis property merupakan bisnis yang bergerak dalam bidang kepemilikan harta yang berbentuk tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang ada dan

membentuk suatu elemen yang tidak bisa terpisahkan. Produk bisnis properti yang sering ditemui ialah rumah atau perumahan.

Banyak perusahaan yang bergerak di bidang property tetapi tidak banyak yang memanfaatkan teknologi seperti PT. Sinar Suman Pryanto sehingga dalam pelaksanaan, pengolahan dan pemrosesan data yang dilakukan masih mengalami kesulitan. Seperti, jika konsumen ingin melakukan pemesanan rumah harus melihat langsung kelokasi dikarenakan belum adanya teknologi yang dapat mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai sistem informasi *developer* property PT. Sinar Suman Pryanto. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah bagi konsumen dan perusahaan dalam proses penjualan dan pemesanan properti di PT. Sinar Suman Pryanto.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya aplikasi sebagai sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman Pryanto kepada konsumen.
2. Kurangnya informasi developer properti PT. Sinar Suman Pryanto kepada konsumen.
3. Terbatasnya jarak dan waktu antara konsumen dan developer properti PT. Sinar Suman Pryanto.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman Pryanto.
2. Bagaimana konsumen mendapatkan informasi secara cepat dan detail pada developer properti PT. Sinar Suman Pryanto.
3. Bagaimana mempermudah proses penjualan dan pemesanan properti di PT. Sinar Suman Pryanto.

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dari sistem ini adalah pengguna mobile android.
2. Sistem informasi yang dirancang hanya meliputi sistem pemesanan dan sistem pemberkasan di PT. Sinar Suman Pryanto.
3. Sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman Pryanto yang digunakan dapat dijangkau dan diakses pada Kabupaten Karimun Kepulauan Riau.
4. Penelitian menggunakan bahasa pemrograman HTML5 & PHP dan menggunakan software Android Studio.
5. Pengujian aplikasi menggunakan blackbox testing.

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Terciptanya sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman Pryanto kepada konsumen.
- b. Mempermudah konsumen untuk dapat mengakses informasi mengenai sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman Pryanto secara cepat dan detail.
- c. Memudahkan proses penjualan dan pemesanan properti di PT. Sinar Suman Pryanto untuk menghemat waktu, biaya dan tenaga.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Menurut Rohmat Taufiq (2013:17), Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara

mengolah data dengan bantuan komputer sebagai alat sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna.

Developer

Menurut Pasal 5 ayat (1) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 5 tahun 1974, disebutkan pengertian Perusahaan Pembangunan Perumahan yang dapat pula masuk dalam pengertian *developer*, yaitu : “Perusahaan Pembangunan Perumahan adalah suatu perusahaan yang berusaha dalam bidang pembangunan perumahan dari berbagai jenis dalam jumlah yang besar diatas suatu area tanah yang merupakan suatu kesatuan lingkungan pemukiman yang dilengkapi dengan prasarana-prasarana lingkungan dan fasilitas-fasilitas sosial yang diperlukan oleh masyarakat penghuninya”.

Sistem Penjualan pada developer dibagi 2, yaitu:

1. Sistem Penjualan Perumahan bersubsidi: *developer* yang menerima bantuan subsidi dalam arti harga perumahan yang diberikan terjangkau dan dikhususkan bagi kalangan menengah ke bawah. Keberadaan developer perumahan bersubsidi dilakukan pemerintah dalam rangka pemerataan pembangunan sosial agar setiap kalangan masyarakat dapat menikmati dan berkesempatan memiliki tempat tinggal.
2. Sistem Penjualan Perumahan non subsidi (Komersil): *Developer* perumahan non subsidi tidak mendapat bantuan subsidi dalam arti harga perumahan yang komersil yang beragam tipe dengan luas tanah yang bervariasi.

Properti

Menurut Robert dan Floyd (1991:04) properti adalah semua bangunan yang ada diatas permukaan bumi yang menjulang ke angkasa yang melekat secara permanen baik secara alamiah maupun dengan campur tangan manusia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa properti adalah hak dan kepemilikan atas suatu tanah dan bangunan diatasnya.

Android

Menurut Jubile Enterprise (2015:1) Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Iswandi, E (2015: 73) DFD atau diagram aliran data sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. DFD menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Menurut Wibowo (2007:2), PHP ialah bahasa *scripting server-side* bagi pemrograman web. Sederhananya, PHP adalah *tool* bagi pengembangan web dinamis. PHP sangat populer sebab mempunyai fungsi *built-in* lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis. Skrip PHP cukup disisipkan pada kode HTML agar dapat bekerja. PHP bisa berjalan di bermacam web *server* dan sistem operasi yang berbeda.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang lahir sejalan dengan perkembangan internet. PHP (*PHP Hypertext Processor*) merupakan sebuah script yang terintegrasi dengan HTML dan mampu menyajikan informasi yang dinamis.

HTML 5

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa pemrograman yang dipakai untuk membuat dokumen teks yang disajikan pada *browser*. HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke *user* melalui suatu aplikasi web *browser* dengan kemampuan menyediakan *link* (hubungan ke dokumen lain), teks, grafik, dan suara. HTML5 juga *cross-platform* yang berarti anda bisa menjalankannya di bermacam *platform* dan *device* seperti *smartphone*, tablet, laptop, *notebook* bahkan smart TV.

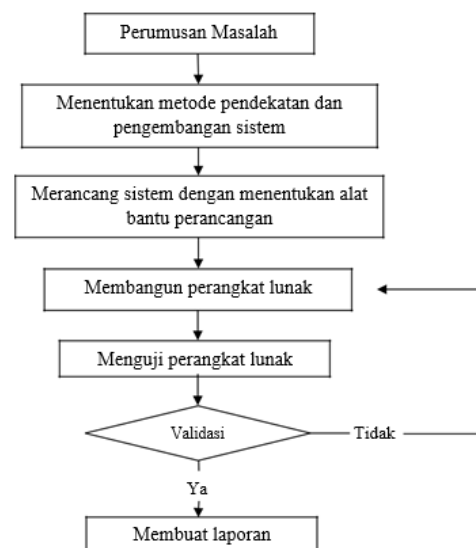
Blackbox Testing

Menurut Pressman (2012:597) dalam buku terjemahan yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, *black box testing* atau pengujian perilaku berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian kotak hitam memungkinkan untuk membuat kumpulan kondisi masukan untuk melakukan semua kebutuhan fungsional program. Metode pengujian menggunakan *Black-Box Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode tindakan. Teknik deskriptif ialah penyelidikan yang menuturkan, menganalisa, dan mengklasifikasi penyelidikan dengan teknik survey, teknik interview, angket dan observasi.



Gambar 1. Metode Penelitian
Sumber: Penelitian 2020

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan gambaran informasi mengenai data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode yang digunakan melalui penelitian lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan didapatkan dari data primer yang diperoleh melalui:

1. Pengamatan (Observasi)
2. Wawancara (Interview)

Metode Analisa Data

a. Sumber Data Primer

Cara pengumpulan data primer adalah dengan observasi dan wawancara dan dengan beberapa orang. Wawancara dan observasi dapat mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan sebab kita bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan untuk membantu proses penelitian serta memperoleh informasi yang diperlukan dari bagian-bagian yang berkaitan dengan penelitian.

- Observasi

Observasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu PT. Sinar Suman Pryanto.

- Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan komunikasi secara langsung dengan pihak perusahaan. Hasil yang didapatkan dari proses komunikasi tersebut diperlukan untuk memahami masalah dengan menganalisis permasalahan serta mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai sistem informasi penjualan perusahaan pada PT. Sinar Suman Pryanto.

Dalam wawancara ini membahas tentang bagaimana sistem yang berjalan, kesulitan dari

sistem yang berjalan, dan dimana saja lokasi perumahan PT. Sinar Suman Pryanto. Dari hasil tersebut akan dilakukan sebuah perencanaan untuk sistem informasi yang akan dibangun yang bertujuan untuk mempermudah karyawan dan konsumen dalam melakukan proses pembelian dan penjualan.

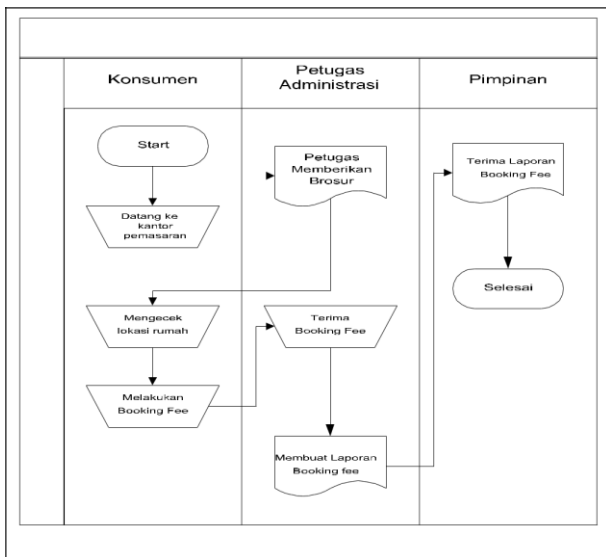
b. Sumber Data Sekunder

Cara pengumpulan data sekunder dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian lalu mengidentifikasi permasalahan yang timbul dari berbagai dokumen yang telah diteliti, serta menarik kesimpulan tentang permasalahan tersebut dan memberikan solusi. Pengumpulan data dari beberapa dokumen tersebut diantaranya: brosur, struktur organisasi, sejarah perusahaan, uraian kerja, dan dokumen-dokumen mengenai prosedur pada PT. Sinar Suman Pryanto.

Pemodelan

a. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan dari hasil wawancara maka didapatkan lah masalah mengenai sistem penjualan perumahan yang masih memiliki banyak kendala baik dari konsumen maupun petugas sehingga diperlukan sistem penjualan perumahan secara *online*. *Flowchart* mengenai sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Pemesanan Rumah Yang Sedang Berjalan
Sumber: Penelitian 2020

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa konsumen datang kekantor pemasaran untuk menanyakan rumah, kemudian petugas memberikan brosur agar konsumen dapat mengecek lokasi rumah yang

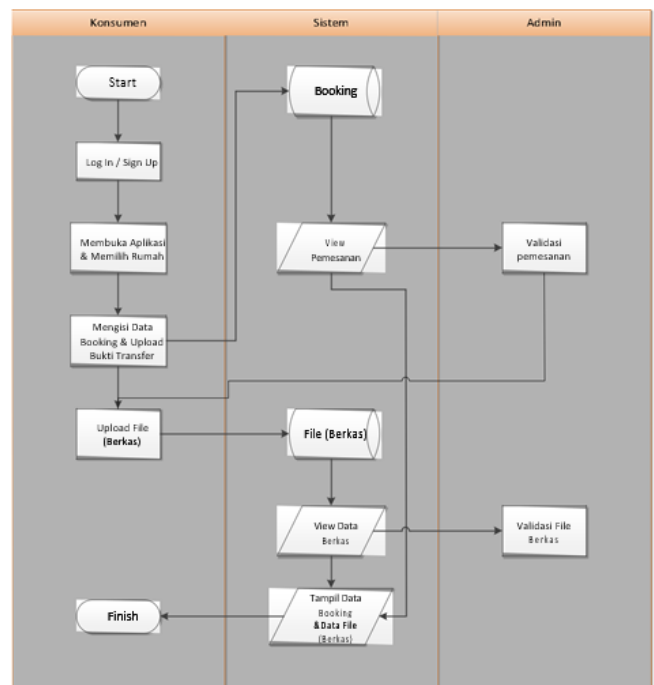
diinginkan. Setelah itu, konsumen melakukan *booking* kepada petugas adminitrasi. Petugas administrasi akan membuat laporan *booking* yang akan dilaporkan kepada pimpinan.

Proses penjualan yang berjalan pada PT. Sinar Suman Pryanto umumnya telah berjalan dengan baik. Dalam proses pemasaran, *booking*, dan proses transaksi pembayaran, tetapi masih banyak kelemahan seperti konsumen yang ingin mengetahui stok rumah yang tersedia. Dalam proses *booking*, konsumen harus datang ke PT. Sinar Suman Pryanto dikarenakan belum adanya sistem *online* yang dapat melakukan *booking* rumah.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diusulkan sebuah solusi untuk membuat sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Sinar Suman Pryanto yang dapat melakukan *booking* rumah melalui *smartphone* android dimana saja dan kapan saja.

b. Analisis Sistem yang Diusulkan

Dari analisis sistem yang berjalan, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi dengan cepat dan praktis di PT. Sinar Suman Pryanto dengan memanfaatkan fasilitas jaringan yang ada. Sistem ini memungkinkan konsumen dan PT. Sinar Suman Pryanto mengetahui informasi dengan cepat dan praktis.



Analisis sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3. Analisis Sistem Yang Diusulkan
Sumber: Penelitian 2020

Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) yang dimaksud adalah sebuah perangkat keras yang digunakan dalam membangun sebuah sistem informasi *developer* properti berbasis android dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor Intel Dual Core
2. RAM 2GB
3. Hardisk 250 GB
4. CDRW Eksternal
5. Printer
6. Mouse, Keyboard

Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan dalam membuat sistem informasi *developer* properti berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Word 2016
3. PHP dan HTML5 sebagai bahasa pemrograman android yang digunakan
4. Android Studio sebagai *software*

Analisis Kebutuhan Sistem

1. Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan relasi-relasi antara sistem, berikut adalah diagram konteks sistem usulan:



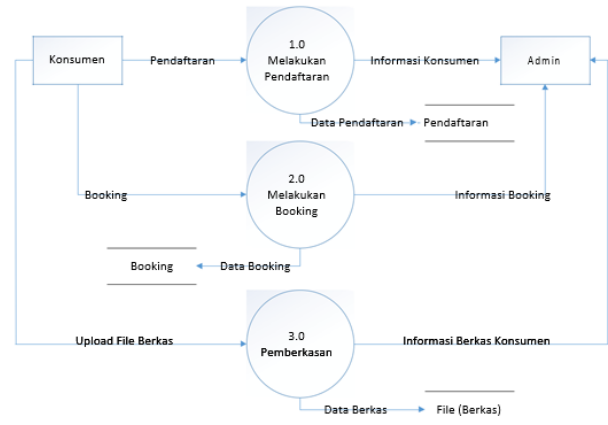
Gambar 4. Diagram Konteks
Sumber: Penelitian 2020

Keterangan:

- Konsumen melakukan *booking fee* dan pengisian data berkas.
- Admin mengelola data berkas konsumen, data *booking fee*.

2. DFD Level 1

Diagram level 1 tersebut mendeskripsikan rincian proses dari diagram konteks yang terdiri dari proses.



Gambar 5. DFD Level 1
Sumber: Penelitian 2020

Data Flow Diagram Level 1 menjelaskan tentang proses kegiatan yang dilakukan oleh konsumen terhadap sistem yang akan digunakan yang terdiri konsumen melakukan *login*, *booking fee*, dan *upload file* (berkas). Selanjutnya bagian administrasi melakukan pengolahan data *booking*, pengolahan data berkas dan memproses berkas konsumen.

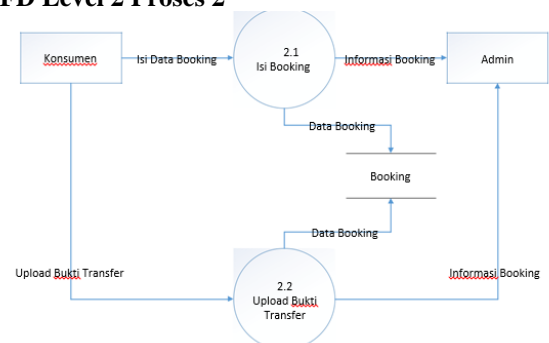
3. DFD Level 2 Proses 1



Gambar 6. DFD Level 2 Proses 1
Sumber: Penelitian 2020

Pada DFD Level 2 Proses 1 dimulai dari bagian konsumen melakukan pendaftaran kemudian admin menerima informasi pendaftaran.

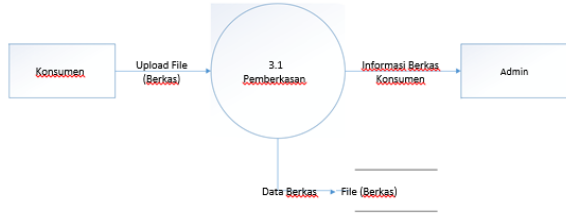
4. DFD Level 2 Proses 2



Gambar 7. DFD Level 2 Proses 2
Sumber: Penelitian 2020

Pada DFD Level 2 Proses 2 dimulai dari konsumen mengisi data *booking* lalu *upload* bukti transfer dan *admin* menerima data *booking fee*.

5. DFD Level 2 Proses 3



Gambar 8. DFD Level 2 Proses 3
Sumber: Penelitian 2020

Pada DFD Level 2 Proses 3 dimulai dari konsumen *upload* berkas lalu *admin* menerima dan memproses data berkas.

Desain Database

Pada desain *database* ini berisi tabel-tabel *database* yang digunakan di aplikasi:

Tabel 1. Rancangan Tabel *User*

No	Field Name	Data Type	Size	Ket
1	Iduser	Int	10	ID User (Primary Key)
2	Username	Varchar	50	Username User
3	Password	Varchar	50	Password User

Sumber: Penelitian 2020

Pada tabel diatas terdapat 3 *field*. Iduser merupakan kunci utama pada tabel *user*, *username*, *password*.

Tabel 2. Rancangan Tabel *Booking*

No	Field Name	Data Type	Size	Ket
1	Idbooking	Int	10	ID Booking (Primary Key)
2	Nama	Varchar	25	Nama Konsumen
3	Alamat	Varchar	50	Alamat

				Konsumen
4	NoHP	Varchar	25	No Hp Konsumen
5	Lokasi	Varchar	150	Lokasi Perumahan
6	Blok	Varchar	10	Blok Perumahan
7	Bookingfee	Int	11	Booking Fee
8	Bukti_transfer	Blob	25	Bukti Transfer

Sumber: Penelitian 2020

Pada tabel 2 terdapat 8 *field*. Idbooking merupakan kunci utama pada tabel pemesanan, nama, alamat, no.hp, lokasi, blok, *booking fee*, bukti transfer.

Rancangan Halaman Pengguna

1. Rancangan Halaman Login / Sign In



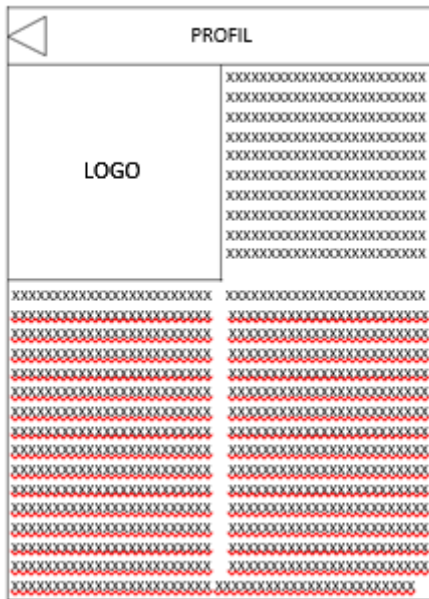
Gambar 9. Rancangan Halaman *Login*
Sumber: Penelitian 2020

2. Rancangan Halaman Utama



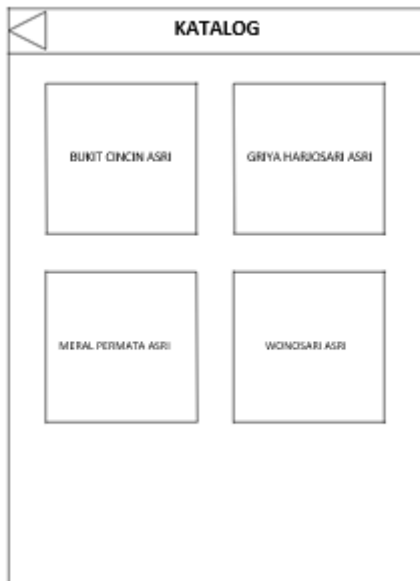
Gambar 10. Rancangan Halaman Utama
Sumber: Penelitian 2020

3. Rancangan Halaman Profil



Gambar 11. Rancangan Halaman Profil
Sumber: Penelitian 2020

4. Rancangan Halaman Katalog



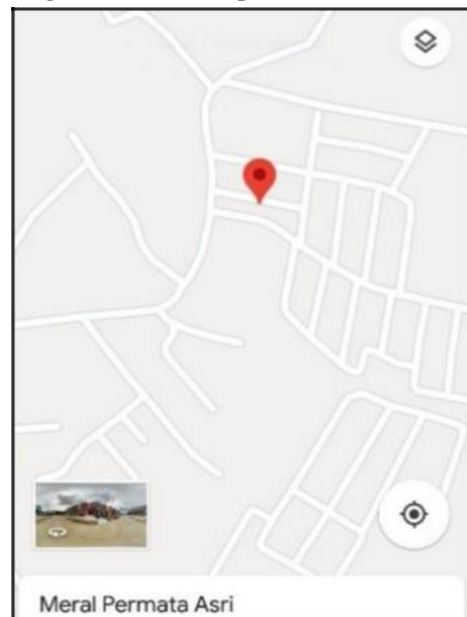
Gambar 12. Rancangan Halaman Katalog
Sumber: Penelitian 2020

5. Rancangan Halaman Detail Produk Rumah



Gambar 13. Rancangan Halaman Detail Produk
Rumah
Sumber: Penelitian 2020

6. Rancangan Halaman Maps



Gambar 14. Rancangan Halaman Maps
Sumber: Penelitian 2020

7. Rancangan Halaman Data *Booking*

◀	BOOKING
DATA BOOKING	
LOKASI PERUMAHAN	
BLOK	
Mebel perumahan	
Mesin cuci isi	
Gelas beras isi	
Bukti cicilan	
BOOKING FEE	
KIRIM	

Gambar 15. Rancangan Halaman Data *Booking*
Sumber: Penelitian 2020

8. Rancangan Halaman *Upload File*

◀	UPLOAD FILE
UPLOAD BERKAS	
KTP	
KARTU KELUARGA	
SURAT NIKAH	
NPWP	
KIRIM	

Gambar 16. Rancangan Halaman *Upload File*
Sumber: Penelitian 2020

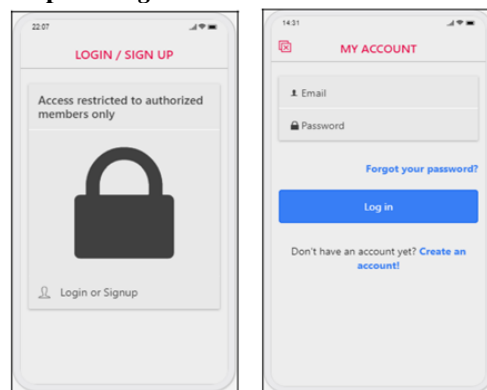
9. Rancangan Halaman Notifikasi

NOTIFICATION
<pre>XXX XXX XXX</pre>

Gambar 17. Rancangan Halaman Notifikasi
Sumber: Penelitian 2020

HASIL DAN PEMBAHASAN Implementasi Sistem

1. Tampilan *Login*



Gambar 18. Tampilan *Login*
Sumber: Penelitian 2020

Tampilan ini digunakan *user* untuk masuk ke dalam sistem informasi *developer* properti dengan menggunakan *email* dan *password*, jika belum mendaftar bisa melakukan pendaftaran terlebih dahulu.

2. Tampilan Registration



Gambar 19. Tampilan Registration
Sumber: Penelitian 2020

Tampilan ini digunakan oleh *user* yang belum melakukan pendaftaran. Untuk dapat registrasi, *user* dapat mengisi nama, NIK, No.KK, *username*, *password*, alamat, tanggal lahir dan No.HP.

3. Tampilan Menu

Tampilan ini menjelaskan tentang menu awal aplikasi *developer* properti PT. Sinar Suman Pryanto. Pada halaman ini terdapat beberapa menu seperti menu profil, katalog, *booking*, notifikasi, *upload file* (berkas) konsumen dan akun *user*. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 20. Tampilan Menu
Sumber: Penelitian 2020

4. Tampilan Profil

Tampilan ini menampilkan tentang profil perusahaan pada PT. Sinar Suman Pryanto. Tampilan profil dapat dilihat pada gambar berikut:



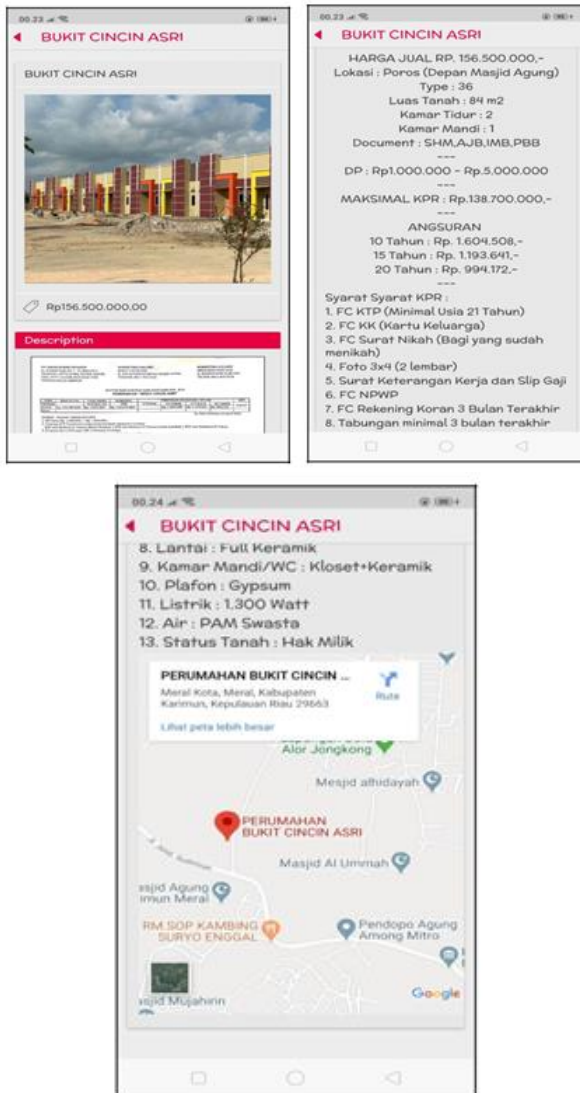
Gambar 21. Tampilan Profil
Sumber: Penelitian 2020

5. Tampilan Katalog



Gambar 22. Tampilan Katalog
Sumber: Penelitian 2020

Tampilan ini menjelaskan tentang katalog-katalog perumahan yang dipasarkan oleh PT. Sinar Suman Pryanto.

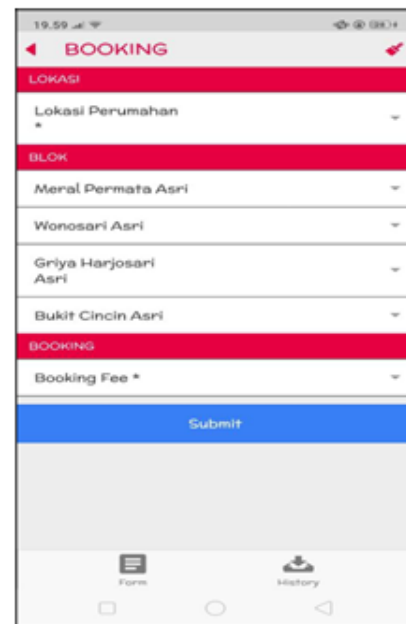


Gambar 23. Tampilan Isi Katalog
Sumber: Penelitian 2020

Tampilan isi katalog ini akan menjelaskan tentang detail perumahan yang terdiri dari deskripsi, dan google maps.

6. Tampilan Booking

Tampilan *booking* pada aplikasi *developer* property di PT. Sinar Suman Pryanto ini menampilkan mengenai pengisian *form* pemesanan seperti *user* memilih lokasi, blok perumahan, dan jumlah *booking*. Tampilan *booking* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 24. Tampilan *Booking*
Sumber: Penelitian 2020

7. Tampilan Notifikasi



Gambar 25. Tampilan Notifikasi
Sumber: Penelitian 2020

Tampilan notifikasi ini akan memberitahukan bahwa konsumen yang sudah *upload* bukti transfer, akan dikirimkan notifikasi bahwa pembayaran sudah dikonfirmasi oleh petugas dan konsumen dapat melakukan tahap pemberkasan dokumen.

8. Tampilan Upload File

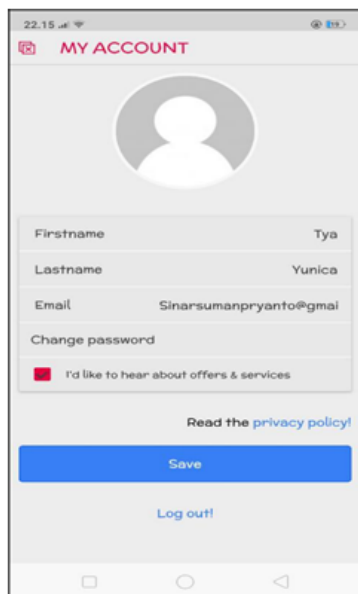


Gambar 26. Tampilan Upload File
Sumber: Penelitian 2020

Pada tampilan *upload file* ini, konsumen diminta untuk *upload* berkas persyaratan seperti KTP, KK, dan lain-lain.

9. Tampilan My Account

Tampilan ini menampilkan tentang halaman *user* pada aplikasi *developer* properti PT. Sinar Suman Pryanto. Berikut tampilannya:

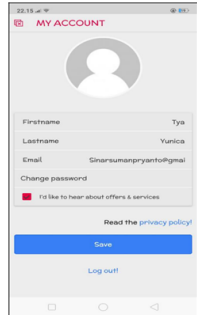





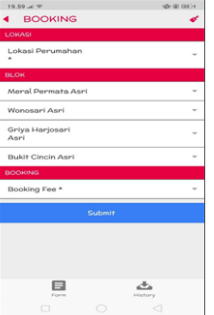

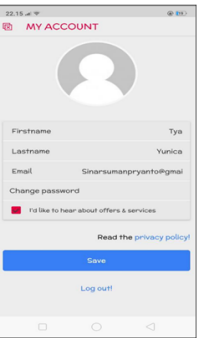
Gambar 27. Tampilan My Account
Sumber: Penelitian 2020

Pengujian Perangkat Lunak

Sistem informasi *developer* properti di PT. Sinar Suman Pryanto ini menggunakan pengujian perangkat lunak dengan jenis *black box testing*. Adapun hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Sistem

Nama Pengguna	Kegiatan	Tampilan	Hasil
Konsumen	<i>Login</i>	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> 	Berhasil
	Halaman <i>Index</i>	Menampilkan Menu 	Berhasil
	Klik Profil	Menampilkan profil PT. Sinar Suman Pryanto beserta kontak yang bisa dihubungi 	Berhasil
	Klik Katalog	Menampilkan data produk-produk rumah	Berhasil

			
	Booking rumah	Mengisi data booking, melakukan booking, dan upload bukti transfer 	Berhasil
	Upload File	Upload file berkas konsumen 	Berhasil
	Logout	Keluar aplikasi 	Berhasil

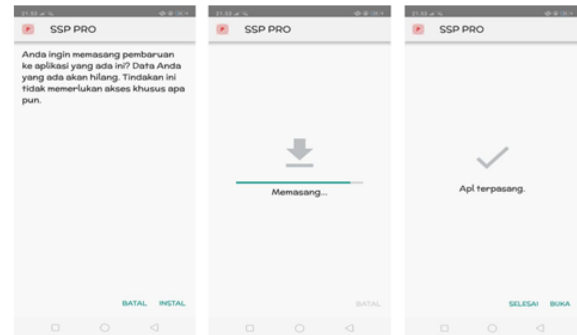
Sumber: Penelitian 2020

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa sistem informasi developer properti di PT. Sinar Suman

Pryanto sudah dapat digunakan dan berjalan sesuai dengan harapan dan perancangan yang diinginkan.

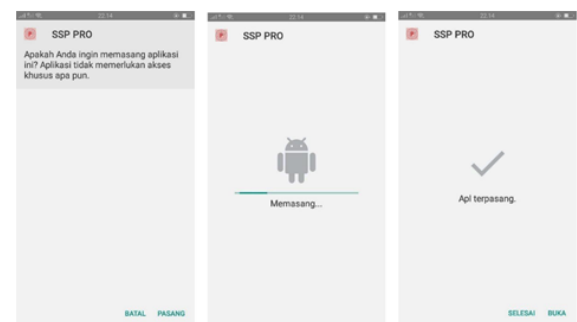
Pengujian Pada Perangkat Android

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi yang dibangun dapat beroperasi atau berjalan pada versi perangkat android yang berbeda. Pengujian aplikasi dilakukan pada android versi 8.1.0 dan android versi 7.1.1.



Gambar 28. Pengujian pada Android 8.1.0
Sumber: Penelitian 2020

Gambar diatas merupakan proses penginstalan aplikasi. Pemasangan aplikasi ini pada platform android pada smartphone Oppo A7 dan menunjukkan bahwa aplikasi dapat di install dan berjalan dengan baik pada android versi 8.1.0.



Gambar 29. Pengujian pada Android 7.1.1
Sumber: Penelitian 2020

Pada gambar 29 merupakan proses penginstalan aplikasi pada platform android pada smartphone Oppo A3s dan menunjukkan bahwa aplikasi dapat di install dan berjalan dengan baik pada android versi 7.1.1.

Peneliti juga melakukan pengujian aplikasi di beberapa platform android. Pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Pengujian Aplikasi

No	Platform Android	Operating System	Ket
1	Huawei Mate 20 Pro	Versi 9.1 (Pie)	Berhasil dijalankan

2	Samsung S8 +	Versi 9.1 (Pie)	Berhasil dijalankan
3	Oppo A71	Versi 8.1 (Oreo)	Berhasil dijalankan
4	Oppo F9	Versi 8.1 (Oreo)	Berhasil dijalankan
5	Xiomi Redmi 5	Versi 7.1 (Nougat)	Berhasil dijalankan
6	Oppo F3	Versi 6.0 (Marsmellow)	Berhasil dijalankan

Sumber: Penelitian 2020

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi *Developer* Properti PT. Sinar Suman Pryanto Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi berbasis android yang dirancang untuk mempermudah serta membantu *developer* properti sehingga dapat menghemat waktu dan biaya dalam memasarkan properti dan aplikasi berbasis android ini juga dapat membantu para konsumen dalam mencari atau mendapatkan informasi mengenai properti PT. Sinar Suman Pryanto.
2. Sistem informasi *Developer* Properti di PT. Sinar Suman Pryanto memudahkan konsumen melihat produk perumahan tanpa harus mendatangi tempat perumahan.
3. Sistem Informasi *Developer* Properti PT. Sinar Suman Pryanto mempermudah dalam proses pemesanan rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Amirullah, Megawati. (2016). "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMASARAN PERUMAHAN PERMATA BENING BERBASIS WEB". Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi.

Erawati, W. (2019). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall". JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.987>

Felker, Donn dan Mike Wolfson. (2013). "Android Developer Tools Essentials:

Android Studio to Zipalign". United State: O'Reilly Media, Inc.

Iswandy, E. (2015). "Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung – Barung Balantai Timur". Jurnal TEKNOIF. Vol. 3 No. 2. 70-79. ISSN: 2338-2724.

Janner, Simarmata. (2010). "Rekayasa Perangkat Lunak". Yogyakarta: Penerbit Andi

Kadir, Abdul. (2014). "Pengenal Sistem Informasi Edisi Revisi". Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Kotler, Philip. (2005). "Manajemen Pemasaran. Jilid 1 dan 2". Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.

Maimunah, Lusyani Sunarya, Nina Larasati. (2012). "Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi". Jurnal CCIT Vol.5 No.3- Mei 2012 STMIK Raharja.

Mayasari, T. O. (2017). "Desain Interaksi Aplikasi Pengendali Smart Home Menggunakan Smartphone Android". Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Vol. 1, No. 2. 139-147. e-ISSN: 2548-964X.

Meides Palabiran dkk, (2015), "Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni dan Budaya Kota Balikpapan Berbasis Android". Jurnal Mulawarman Vol.10 No.1.

Nazir, Moh. (2005). "Metode Penelitian". Jakarta: Ghalia Indonesia.

Pressman, Roger, S. (2012). "Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi". Edisi 7. Yogyakarta: Andi

Putra, Dian Wahyu. (2016). "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Muda". Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. Vol.1, No.1.

Putu Agus Eka Pratama. (2014). "Sistem Informasi & Implementasinya". Bandung: Informatika.

Rahardja, Untung. (2011). "Metodologi Penelitian Teknologi Informasi". Penerbit Andi, Yogyakarta.

Rahmayun, Indri. (2014). "Enkripsi Sms (Short Message Service) Pada Telepon Selular Berbasis Android Dengan Metode Rc6". Jurnal Momentum. Dosen Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang. Vol.16 No.1.

Robert. C. And Braid, Floyd. M. (1991). "Property Management, Fourth Edition, Real Estate". Education Company.

Rossa. A. S & Shalahuddin. M. (2013). "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek". Bandung: Informatika.

Santoso & Radna Nurmalina. (2017). "Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)". Jurnal Integrasi. Vol. 9 No. 1. 84-91. e-ISSN: 2548 – 9828.

Saputra, Agus (2011), "Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Sidik, A., Sutarman, & Marlenih. (2017). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya".

Sidik, Betha, dan Husni Iskandar Pohan, (2007). "Pemrograman WEB dengan HTML". Bandung: Informatika.

Sutabri, Tata. (2012). "Konsep Sistem Informasi". Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Taufiq, Rohmat. (2013). "Sistem Informasi Manajemen". Yogyakarta: Graha Ilmu.