

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN PADA PT.
PRIMELAND REALTY CABANG PALEMBANG BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada
Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

RAHMAD JULIANSA

NIM. 11540519

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG**

2017

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Jadikan sabar dan sholat sebagai penolongmu

Kerja Keras, Kerja Cerdas, Kerja Ikhlas

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ *Ayah Drs. Rusli yang telah lama di syurga dan Ibu Syamsiah, B.A tercinta yang selalu memberi nasehat dan tak pernah putus asa untuk mendoakan dan selalu membimbingku dalam menuntut ilmu*
- ❖ *Kakak (Hendra Mardiansyah, Fatoni Rusiadi, S.Pd) dan ayuk ku tercinta (Emiliah, S.Pd Hesti Apriani, S.Pd) yang selalu memberi motivasi dan membimbingku*
- ❖ *Keponakan-keponakanku tersayang (Azzam, Abidzar, Aska, Amira, Arfa, Divi) yang sangat aku sayangi*
- ❖ *Temanku Ita Lestari yang telah membantu dan menyemangatiku dalam menyelesaikan Skripsi ini*
- ❖ *Sahabat - sahabatku Khairussaleh, wahyu Agustian, April Yogi Pratama, Wisnu Kawirian, Yovi Novriansyah, Alan Nuarri S.Si Fredy Siswanto, Devi Lestari dan seluruh jurusan sistem informasi angkatan 2011 yang selalu membantu serta menyemangatiku*
- ❖ *Rekan Kerjaku di Daily Brew Coffe (KK Apriandi, Titin Emelda, Adek Riki dan Ayuk Neka Helda)*
- ❖ *Teman – teman kosan ku (Gok mamat, Syapiq, Akrom, Aldi, Jok Frans)*
- ❖ *Kakak Arif Trianto. S.H kakak Hary Saputra Gani, Mbak Rja Monica S.H, kkr yan jack yang aku banggakan*
- ❖ *Almamater dan Agama*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Rasulullah beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikut Beliau hingga akhir zaman.

Setelah melakukan kegiatan penelitian, akhirnya laporan skripsi yang berjudul "*Sistem Informasi Penjualan Perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang berbasis Android*" dapat terselesaikan. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan memberikan banyak masukan dan nasehat, serta mendukung dan menjadi motivasi. Maka dari itu, ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirozi, M.A, Phd selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr.Dian Erlina, S.Pd. M.Hum selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Dr. Abdur Razzaq, MA selaku Ketua Sidang Munaqasyah.
4. Bapak Jawairil Islamudin, M.Si selaku Sekretaris Sidang Munaqasyah.
5. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Penguji Utama dan Dosen Penasehat Akademik
6. Bapak Muhamad Kadafi, M.Kom selaku Dosen Penguji Kedua.
7. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I (Satu)
8. Bapak Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng selaku Dosen Pembimbing II (Dua).
9. Ibu Dr. Syefriyeni, M.A selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Raden Fatah Palembang.
10. Bapak Dr. M. Noupal, M.A selaku Kepala Pusat Penelitian Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Raden Fatah Palembang.
11. Para Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

12. Rekan Mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan
Teknologi Tahun Angkatan 2011.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada
kita semua, *Amin Yaa Rabbal 'Alamin*.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, Februari 2017

Rahmad Juliansa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
v	
KATA PENGANTAR	
vi	
DAFTAR ISI.....	
vii	
DAFTAR GAMBAR	
viii	
DAFTAR TABLE.....	
ix	
ABSTRAK.....	
xi	

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	
.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	
.....	3
1.2.1.....	R
umusan Masalah	
.....	3
1.2.2.....	Ba
tasan Masalah	
.....	3
1.3. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	
.....	4
1.3.1.....	Tu
juan Penelitian	
.....	4
1.3.2.....	M
manfaat Penelitian	
.....	4
1.4. Metodologi Penelitian.....	
.....	4

1.4.1.....	M
etode Pengumpulan Data.....	
.....	4
1.4.2.....	M
otode Pengembangan Sistem.....	
.....	5
1.5. Sistematika Penulisan	
.....	6

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ayat Al-quran atau Hadist yang berkaitan dengan penjualan.....	
.....	8
2.2. Sistem Informasi	
.....	10
2.2.1.....	Si
stem Informasi Penjualan	
.....	10
2.3. Perumahan.....	
.....	13
2.4. <i>Android</i>	
.....	14
2.5. <i>Web Service</i>	
.....	14
2.6. Metode Air Terjun (<i>Waterfall</i>).....	
.....	15
2.7. (<i>DFD</i>) <i>Data Flow Diagram</i>	
.....	17
2.8. PHP (<i>PHP Hypertext Preprocessor</i>)	
.....	17
2.9. HTML 5	
.....	18

2.10. DBMS (<i>Database Management System</i>) dan Basis Data.....	18
2.10.1.	Pen
gertian DBMS (<i>Database Management System</i>).....	18
2.10.2.	My
SQL.....	19
2.10.3.	Bas
is Data.....	19
2.11. Pengujian Perangkat Lunak.....	20
2.11.1.	Pen
gujian Kotak Hitam (<i>Black Box Testing</i>).....	20
2.12. Tinjauan Pustaka24

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Gambaran Umum.....	30
3.1.1.	Se
jarah Berdiri PT. Primeland Realty.....	30
3.1.2.	Vi
si dan Misi PT. Primeland Realty	30
3.1.3.	St
ruktur Organisasi.....	31

3.2. Komunikasi	
.....	32
3.3. Perencanaan	
.....	32
3.4. Pemodelan.....	
.....	34
3.4.1.	A
nalisasi Sistem yang sedang Berjalan	
.....	34
3.4.2.	A
nalisasi Masalah dari Sistem yang sedang Berjalan	
.....	35
3.4.3.	So
lusi Masalah dari Sistem yang Berjalan.....	
.....	35
3.4.4.	A
nalisasi Sistem yang Diusulkan	
.....	35
3.4.5.	A
nalisasi Kebutuhan Pengguna	
.....	37
3.4.6.	A
nalisasi Kebutuhan Non Fungsional	
.....	37
3.4.7.	A
nalisasi kebutuhan perangkat keras.....	
.....	37
3.4.8.	A
nalisasi kebutuhan perangkat lunak	
.....	38

3.4.9.	A
	nalisasi Kebutuhan Sistem	
	38
3.4.10.	Di
	agram Konteks	
	39
3.4.11.	D
	FD Level 1	
	40
3.4.12.	D
	FD Level 2 Proses 1	
	41
3.4.13.	D
	FD Level 2 Proses 2	
	41
3.4.14.	D
	FD Level 2 Proses 3	
	42
3.4.15.	D
	FD Level 2 Proses 4	
	42
3.4.16.	D
	FD Level 2 Proses 5	
	43
3.4.17.	Pe
	rancangan Arsitektur Sistem	
	43
3.4.18.	E
	RD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	
	44

3.4.19.....	D	
<i>esain Database</i>		
.....		44
3.4.20.....	Pe	
<i>rancangan Antar Muka</i>		
.....		47
3.4.21.....	Pe	
<i>rancangan Halaman Admin</i>		
.....		47
3.4.22.....	Pe	
<i>rancangan Halaman Pimpinan</i>		
.....		50
3.4.23.....	Pe	
<i>rancangan Halaman Pengguna</i>		
.....		53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil	56
4.2. Pembahasan.....		56
4.2.1.....	H	
<i>alaman Admin (Web)</i>		58
4.2.2.....	H	
<i>alaman User (Mobile Android)</i>		59
4.2.3.....	T	
<i>ampilan Halaman Login Admin</i>		59
4.2.4.....	T	
<i>ampilan Halaman Home</i>		60
4.2.5.....	T	
<i>ampilan Pelanggan</i>		60
4.2.6.....	T	
<i>ampilan Produk</i>		61
4.2.7.....	T	
<i>ampilan Menu Booking</i>		62

4.2.8.	T	
ampilan Laporan.....		62
4.2.9.	T	
ampilan Halaman Menu <i>Android</i>		63
4.2.10.	T	
ampilan Halaman Katalog.....		64
4.2.11.	T	
ampilan Halaman Detail Rumah.....		64
4.2.12.	T	
ampilan Halaman Isi Data.....		65
4.2.13.	T	
ampilan Halaman Petunjuk.....		66
4.3. Menguji Sistem.....		66
4.3.1.	H	
hasil Pengujian (<i>Mobile Android</i>).....		68
4.3.2.	H	
hasil Pengujian (<i>Web</i>).....		70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....		
.....		74
B. Saran.....		
.....		74

DAFTAR PUSTAKA		
.....		75

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

Gambar 1. Metode <i>Waterfall</i>		5
Gambar 2. Struktur Organisasi PT Primeland.....		31
Gambar 3. Pemesanan Rumah.....		34

Gambar 4. Diagram Konteks	39
Gambar 5. DFD Level 1	40
Gambar 6. DFD Level 2 Proses 1	41
Gambar 7. DFD Level 2 Proses 2	41
Gambar 8. DFD Level 2 Proses 3	42
Gambar 9. DFD Level 2 Proses 4	42
Gambar 10. DFD Level 2 Proses 5	43
Gambar 11. Rancangan Arsitektur Sistem	43
Gambar 12. ERD	44
Gambar 13. Rancangan Halaman Login	47
Gambar 14. Rancangan Halaman Awal	48
Gambar 15. Rancangan Halaman Data Pelanggan	48
Gambar 16. Rancangan Halaman Data Produk	49
Gambar 17. Rancangan Halaman Lihat Data Booking	49
Gambar 18. Rancangan Halaman Laporan Data Booking	50
Gambar 19. Rancangan Halaman Pimpinan	51
Gambar 20. Rancangan Halaman Laporan Data Pelanggan	52
Gambar 21. Rancangan Halaman Laporan Data Produk	52
Gambar 22. Rancangan Halaman Awal	53
Gambar 23. Rancangan Halaman Produk Rumah	53
Gambar 24. Rancangan Halaman Detail Produk Rumah	54
Gambar 25. Rancangan Halaman Isi Data Pelanggan	54
Gambar 26. Rancangan Halaman Petunjuk	55

Gambar 27. Tampilan Halaman Login	60
Gambar 28. Tampilan Menu Home	60
Gambar 29. Tampilan pelanggan	61
Gambar 30. Tampilan Halaman produk.....	61
Gambar 31. Tampilan Halaman Booking	62
Gambar 32. Tampilan Halaman Laporan.....	63
Gambar 33. Tampilan Halaman Login	63
Gambar 34. Tampilan Halaman Katalog	64
Gambar 35. Tampilan Halaman Detail Rumah.....	65
Gambar 36. Tampilan Halaman Isi Data	65
Gambar 37. Tampilan Halaman Petunjuk.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

Tabel 1. Pengujian <i>Black Box</i>	
.....	22
Tabel 2. Jadwal Kegiatan dan Tracking Proses Penelitian	
.....	33
Tabel 3. Rancangan Tabel User	
.....	45
Tabel 9. Rancangan Tabel pelanggan	
.....	45

Tabel 10. Rancangan Tabel Booking.....	
.....	46
Tabel 11. Rancangan Tabel Produk Rumah.....	
.....	46
Tabel 12. Hasil Uji Coba Sistem.....	
.....	57
Tabel 13. Hasil Pengujian Selengkapya.....	
.....	68
Tabel 14. Pengujian Menu Katalog	
.....	68
Tabel 15. Pengujian Menu Booking Rumah.....	
.....	69
Tabel 16. Pengujian Menu Login.....	
.....	70
Tabel 17. Pengujian menu Home	
.....	71
Tabel 18. Pengujian menu Pelanggan	
.....	71
Tabel 19. Pengujian Menu Booking	
.....	72
Tabel 20. Pengujian Menu Laporan.....	
.....	72

Tabel 21. Pengujian Menu Log Out.....	
.....	73

ABSTRAK

PT. Primeland Realty merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan atau pemesanan rumah yang mana PT ini terletak di jalan alang-alang lebar komplek grand city km 12 palembang. Perumahan pada PT. Primeland terdapat lima produk rumah yaitu Grand Mutiara Residence, Grand Mutiara Residence Opal, Mutiara Grand Hills, Mutiara Talang Kelapa, Grand Mutiara Residence Onyk, yang beralamat di bukit baru dan jalan macan lindungan. Saat ini belum adanya sistem untuk memudahkan pelanggan dalam melihat produk perumahan dan juga melakukan pemesanan tanpa harus datang ke lokasi. Oleh karena itu, akan dibangun Sistem Informasi Penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang berbasis *Android* dengan menggunakan) Bahasa pemrograman yang dipakai *HTML5*, *PHP* sebagai bahasa pemrograman untuk membangun *web service* dan *MYSQL* sebagai *database*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi penjualan perumahan dalam bentuk android untuk pelanggan dan dalam bentuk website untuk pemilik perusahaan.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan, Perumahan, *Android*, *Waterfall*.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Semakin meningkatnya persaingan bisnis, maka sejalan dengan perkembangan arus informasi, suatu perusahaan dituntut agar mampu memberikan informasi yang lebih lengkap dan akurat, baik untuk kepentingan internal maupun eksternal perusahaan dengan perkembangan arus informasi yang meningkat, kebutuhan teknologi informasi sangat penting sebagai salah satu faktor untuk dapat bersaing, dalam hal ini peranan komputer diperlukan dalam membantu melaksanakan aktivitas setiap pegawai sesuai dengan jabatan dan tugasnya.

Menurut Indri Rahmayun dalam jurnal yang berjudul *Enkripsi Short Message Service (SMS) Pada Telepon Seluler Berbasis Android Dengan Metode RC6*. Perangkat mobile saat ini yang disebut dengan *smartphone* memiliki fitur dari teknologi terbaru untuk menjalankan berbagai fungsi layaknya sebuah komputer biasanya, menjadi alasan utama kenapa teknologi *smartphone* menjadi sangat kompetitif dipasaran. Adapun beberapa sistem yang saat ini populer digunakan pada perangkat *smartphone* seperti *IOS, Blackberry, Windows Phone* dan juga *Android*. Dari beberapa sistem operasi android menjadi yang paling diunggulkan oleh para pengguna dan juga produsen *smartphone* karena fiturnya yang sangat menarik, semenjak perkembangannya pada tahun 2005 dan dirilis

pertama kali pertama kali pada 2008 android sudah banyak memiliki user yang tersebar dari seluruh dunia, dengan sebab android yang tersebar dari seluruh dunia, dengan sebab itu android yang merupakan salah satu sistem operasi open source memiliki banyak peminat sehingga memunculkan juga banyak pengembang (*Developer*), sehingga android mendukung perkembangan yang cepat, karena seperti *open source* lainnya android membuka *code* sumbernya secara gratis untuk dikembangkan oleh para *developer*.

Banyak perusahaan yang bergerak dibidang perumahan dari semua itu tidak semuanya menggunakan teknologi. PT. Primeland Realty Cabang Palembang mempunyai misi dibidang pembangunan dan penjualan perumahan, namun dalam pelaksanaannya, pengolahan dan pemrosesan data yang dilakukan masih mengalami kesulitan, misalnya dalam pencarian dan pemesanan rumah pelanggan harus datang ke tempat lokasi, hal ini dikarenakan belum adanya teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang.

Adapun latar belakang penulisan laporan ini adalah belum adanya sistem informasi penjualan perumahan yang menggunakan sistem *android* yang mendukung keluhan atau permasalahan seperti pelanggan harus datang ketempat lokasi. Maka dari itu sistem ini diperlukan untuk mempermudah proses penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan rumah. Sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi. Untuk itulah penulis mengangkat

judul skripsi yang berjudul “**Sistem Informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang Berbasis *Android***”

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu: Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi Penjualan Perumahan pada PT. Primeland Realty cabang Palembang berbasis *Android*

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan yang terdiri dari jenis rumah, tipe unit, lokasi rumah, dan cara pembelian pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang
- b. Sistem informasi produk pada PT. Primerland Realty Cabang Palembang
- c. Membuat Laporan Penjualan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang
- d. Bahasa pemrograman yang dipakai *Html5*, *PHP* sebagai bahasa pemrograman untuk membangun *web service* dan *mysql* sebagai *database*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian pada PT. Pimeland Realty Cabang Palembang adalah untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *Android*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sarana yang berguna dalam pengelola data transaksi di PT.Primeland Realty Palembang yang dapat di akses melalui *mobile phone*
2. Memudahkan konsumen untuk mengakses informasi mengenai penjualan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang
3. Memberikan informasi yang lengkap mengenai Penjualan perumahan pada PT. Primeland Relaty Cabang Palembang

1.4. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan penulis pada skripsi ini adalah dengan meninjau dan mengamati langsung pada tempat penelitian di PT.Primeland Realty Cabang Palembang yang bertempat dan lokasi di jalan alang-alang lebar komplek grand city km12 Palembang, Untuk mendapatkan data-data yang jelas dan akurat. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

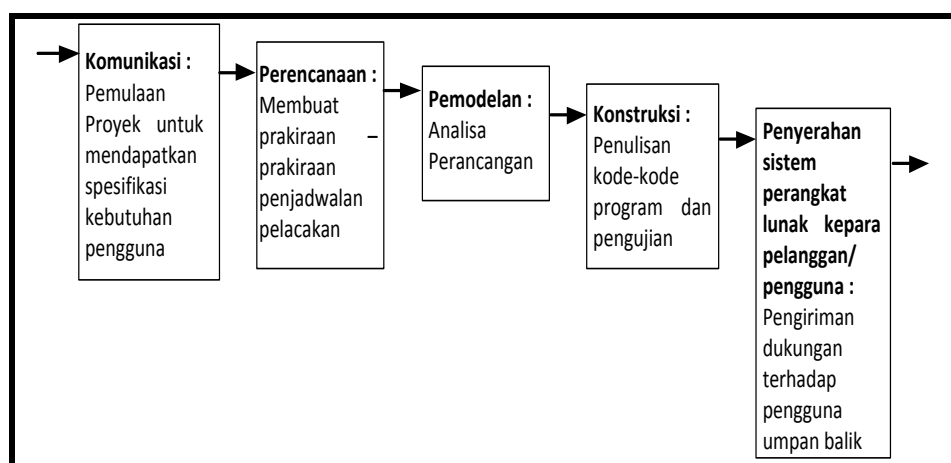
1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan ini metode yang digunakan yaitu :

- a. Wawancara, adalah Tehnik Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang
- b. Observasi, Melakukan pengamatan dan terlibat langsung ke tempat penelitian di PT. Primeland Realty Cabang Palembang
- c. Dokumentasi, Cara Dokumentasi biasanya dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber, baik secara pribadi maupun kelembagan. Data seperti Laporan keuangan, rekapitulasi personalia, struktur organisasi, peraturan-peraturan, data produksi, surat wasiat, riwayat hidup, riwayat perusahaan, dan sebagainya biasanya telah tersedia di lokasi penelitian.

1.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall*. Menurut Roger S. Pressman yaitu suatu variasi dari model air terjun dinamakan sebagai model V (V-model), yang mana tahap-tahapannya adalah sebagai berikut :



Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak edisi 7 (Roger S. Pressman, Ph. D)

Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan dan tersusunnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum yang meliputi : gambaran umum PT.Primeland Realty, struktur organisasi dan *job* deskripsi yang terdapat pada PT.Primeland Realty, sejarah terbentuknya PT.Primeland Realty dan landasan teori yang meliputi pengertian sistem informasi, *PHP, MySQL, Adobe Dreamweaver* dan *ecomers*.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan dan rancangan desain dari *flowchart, data flow diagram, database*, desain menu *admin* dan *user* .

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan yang terdapat dalam penyusunan skripsi.

BAB V PENUTUP

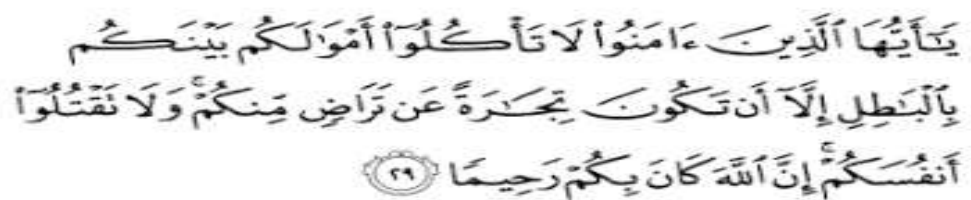
Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang berisi tentang hasil dari kesimpulan berdasarkan analisa dan desain sistem yang dilakukan. Bab ini juga berisi saran-saran secara keseluruhan sehingga sistem yang telah dibuat dapat dikembangkan menjadi sistem yang lebih baik atau sistem yang lebih besar.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ayat Al-quran atau Hadits yang berkaitan dengan penjualan

Berikut adalah ayat yang berhubungan jual beli apapun pada asalnya adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya. Allah *ta'ala* telah berfirman :


يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ
بِالْبَطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu”. [QS. An-Nisaa’ : 29].

Kandungan surah An-Nisaa’ ayat 29 :

Allah Subhana Wata’la melarang hamba-hamba-Nya yang beriman memakan harta sebagian dari mereka atas sebagian yang lain dengan cara yang batil, yakni melalui usaha yang tidak diakui oleh syariat, seperti dengan cara riba dan judi serta cara-cara lainnya yang termasuk ke dalam kategori tersebut dengan menggunakan berbagai macam tipuan dan pengelabuan. Sekalipun pada lahiriahnya cara-cara tersebut memakai cara yang diakui oleh hukum syara’, tetapi Allah lebih mengetahui bahwa sesungguhnya para pelakunya hanyalah semata-mata menjalankan riba, tetapi dengan cara *hailah* (tipu muslihat). Jadi hubungan dari ayat dan penelitian menghubungkan antara penjualan dari syari’at Islam ke

sistem, yang mana pada ayat di atas menjelaskan jual-beli yang jujur agar tidak ada konsumen yang merasa dirugikan.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

“Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. [QS. Al-Baqarah : 275].

Kandungan surah Al-Baqarah 275 :

Allah SWT mengharamkan orang-orang yang memakan riba, riba itu ialah tambahan dari muamalah dengan uang dan bahan makanan, baik mengenai banyaknya maupun mengenai waktunya. Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba maka barang siapa yang menghentikan orang yang memakan riba lagi Allah akan memaafkan kesalahannya dan sebaliknya jika orang-orang masih meneruskan dan mengulangi memakannya maka Allah akan memasukkan mereka sebagai penghuni neraka, kekal mereka didalamnya.

Dua ayat di atas berlaku umum untuk semua jenis jual beli, termasuk jual beli secara kredit. Sampai ayat ini, para ulama *mu'tabar* tidak berbeda pendapat mengenai jual beli kredit. Jadi hubungan dari ayat dan penelitian menghubungkan antara penjualan dari syari'at islam ke sistem, yang mana pada ayat di atas menjelaskan jual-beli yang *amanah* dan dapat dipercaya oleh konsumen lain.

2.2 Sistem Informasi

2.2.1 Sistem Informasi Penjualan

Menurut Hanif Al Fatta (2007 : 3) menyatakan bahwa sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain. Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014:7) menyatakan, bahwa sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan tugas bersama – sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware*, dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. *Software* mencakup semua perangkat lunak yang dibangun dengan bahasa pemrograman tertentu, pustaka, untuk kemudian menjadi sistem informasi, aplikasi, dan *driver*. Sistem operasi, aplikasi, *driver*, saling bekerja sama agar komputer dapat berjalan dengan baik. *Hardware* mencakup semua perangkat keras (*motherboard*, *processor*, VGA, dan lainnya) yang disatukan menjadi sebuah komputer. *Brainware* mencakup kemampuan otak manusia, yang mencakup ide, pemikiran, analisis, didalam menciptakan dan menggabungkan *hardware* dan *software*.

Menurut Jogiyanto (2008 : 34) menyatakan, bahwa sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur adalah sistem akuntansi. Sistem ini

dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian, dan buku besar. Sedangkan dengan pendekatan komponen sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan yang mencapai tujuan tertentu. Contoh dari sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Dari Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan subsistem-subsistem, yang saling bekerja sama dan membentuk satu kesatuan di antara elemen-elemen tersebut, serta terdapat tujuan-tujuan yang akan dicapai dari kerja sama tersebut.

Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014:9) menyatakan, bahwa informasi adalah hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.

Menurut Jogiyanto (2005 : 8) mendefinisikan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Menurut Tata Sutabri (2012 : 22) menyatakan, bahwa informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerima.

Dari definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan semua data-data yang telah diolah atau diklasifikasikan dan diproses menjadi sebuah arti yang akan bermanfaat atau berguna bagi penerima.

Menurut George M.Scott (2001 : 4) menyatakan bahwa sistem informasi adalah sistem yang diciptakan oleh para analis, manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi.

Menurut Jogiyanto (2005 : 11) menyatakan sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi dalam suatu data yang terorganisasi dan merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk

Pengertian penjualan menurut Zimmerer, penjualan merupakan sumber utama aliran khas yang masuk ke dalam perusahaan, menurut Frans M. Royan penjualan adalah pekerjaan utama salesman, menurut Robert Asthon adalah proses saat seorang membantu orang lain mengambil keputusan pembelian, menurut Jill Griffin merupakan awal hubungan seumur hidup dengan pelanggan, menurut Jeffrey J. Fox adalah tanggung jawab pemasaran, menurut wahana

computer penjualan merupakan bagian yang memegang peranan penting dalam perusahaan karena hasil dari penjualan merupakan sumber kalangsungan usaha, menurut Rhonda Abrams merupakan aktivitas yang berinteraksi langsung dan menurut Kholish Mahyuddin penjualan merupakan kegiatan yang bertujuan agar produk yang kita tawarkan kepada konsumen terbeli.

Menurut Victor Nicolas Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk mengasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.3 Perumahan

Bila dikaji melalui pengertian yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 4 Tahun 1992 tentang perumahan dan pemukiman, perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan. Bagi sebuah lingkungan perkotaan kehadiran lingkungan perumahan sangatlah penting dan berarti, karena bagian terbesar pembentuk struktur ruang perkotaan adalah lingkungan pemukiman.(Suparno Sastra M, Endy Marlina,2006 :36)

Permukiman merupakan suatu kesatuan wilayah dimana suatu perumahan berada, sehingga lokasi dan lingkungan perumahan tersebut sebenarnya tidak akan pernah dapat lepas dari permasalahan dan lingkup keberadaan suatu pemukiman. Oleh karena itu sebaiknya jika akan dilakukan pengembangan perumahan, terlebih dahulu harus betul-betul diketahui dan di teliti keadaan dan

kondisi pemukiman dimana perumahan tersebut akan dibangun. .(Suparno Sastra M, Endy Marlina,2006 :37)

2.4 Android

Menurut Palabiran, dkk (2015) android adalah sebuah operating system yang dikhususkan untuk perangkat *mobile* (bukan PC). Basis dari Android adalah *open source* yang dikenal dengan nama Linux. Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Jubile Enterprise, 2015 : 1).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa android adalah system operasi berbasis linux yang sedang berkembang di tengah OS lainnya

2.5 Web Service

Web service adalah sebuah entitas komputasi yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun intranet dengan standar protokol tertentu dalam *platform* dan antarmuka bahasa pemrograman yang independen. Tujuan pengembangannya adalah untuk menjembatani komunikasi antar program, sehingga aplikasi yang satu dan aplikasi yang lain yang terdapat pada suatu jaringan yang sama atau pada jaringan berbeda dapat saling berkomunikasi asalkan menggunakan standar protokol yang ditetapkan oleh *web service*. Hal ini bisa terjadi, karena standar protokol itu tidaklah terikat pada suatu *platform* atau bahasa pemrograman. Protokol itu sendiri dibangun oleh *Extensible Markup (XML)* yang didukung oleh

banyak *platform*, bahasa pemrograman, dan oleh developer di seluruh dunia (Ivan Michael Siregar, 2012 : 1).

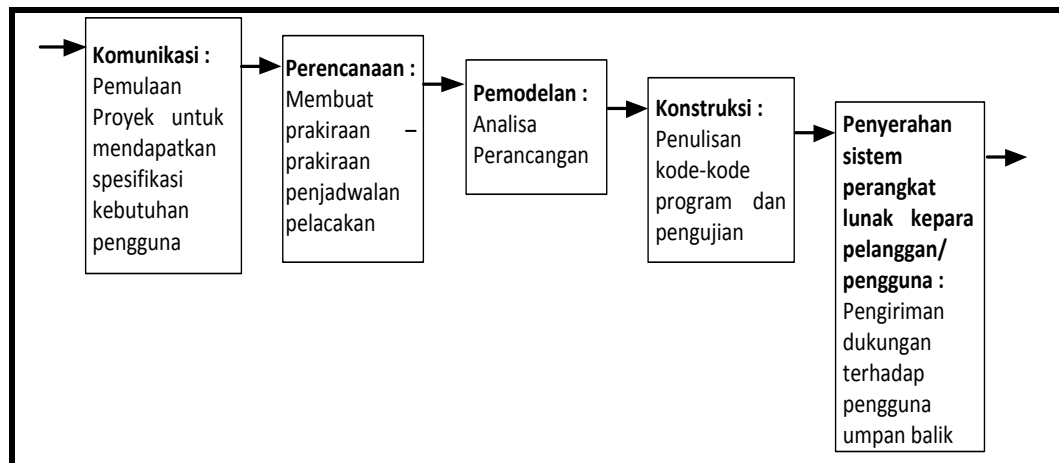
Web service merupakan suatu sistem yang menyediakan pelayanan yang dibutuhkan oleh klien. Klien dari *web service* tidak hanya berupa aplikasi *web*, tapi juga bisa sebuah aplikasi *enterprise*. Jadi *web service* tidak sama dengan *web server*, bahkan sebuah aplikasi *web* pada *web server* dapat menjadi klien dari *web service*. Pelayanan yang diberikan *web service* berupa *XML* yang berisi data yang dibutuhkan klien. *web service* tidak menampilkan sebuah halaman *web*, tapi hanya memberikan pelayanan permintaan klien yang memiliki izin akses terhadap pelayanan yang diminta (M. Shalahuddin dan Rossa A.S, 2009 : 7).

Jadi *web service* merupakan suatu penghubung antara *server* ke *client* dengan menggunakan jaringan. Di bagian klien tidak hanya dapat berupa *web*, aplikasi juga bisa menerima atau berbagi informasi ke bagian *server*. Dengan menggunakan *web service* dapat memberikan pelayanan yang dibutuhkan oleh permintaan klien.

2.6 Metode Air Terjun (*Waterfall*)

Roger S. Pressman, Ph.D, (2012 : 46). Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classical life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan

berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Seperti terlihat pada Gambar 2.1.



Sumber : (Roger S. Pressman, Ph.D, 2012 : 46)

Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode Model air terjun (*Waterfall*) :

1. Komunikasi, Merupakan tahap pertama, yang dilakukan menguraikan hasil wawancara. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, melakukan pertemuan dengan pengguna, dimana pengguna disini ialah pemilik dan juga pembeli di Palembang.
2. Perencanaan, Merupakan lanjutan dari tahap komunikasi. Pada Tahap ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.
3. Pemodelan, Merupakan lanjutan setelah tahap komunikasi dan perencanaan. Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding dimana perancangan yang dibuat menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*). Pada tahap ini berfokus pada

rancangan sistem dan rancangan interface. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement* (kebutuhan perangkat lunak).

4. Konstruksi, Merupakan proses membuat koding. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, dan setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing yang bertujuan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.
5. Penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pengguna, Merupakan tahapan akhir dari metode pengembangan Model air terjun (*waterfall*). Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user dan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.7 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang di aplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). (Rosa dan Shalahuddin, 2013: 69).

2.8 PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Menurut Wibowo (2007 : 2), PHP adalah bahasa scripting server-side bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan *tool* bagi pengembangan web dinamis. PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa scripting server-side bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan *tool* bagi pengembangan web dinamis. PHP sangat populer karena memiliki fungsi *built-in* lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis. Skrip PHP cukup disisipkan

pada kode HTML agar dapat bekerja. PHP dapat berjalan di berbagai web server dan sistem operasi yang berbeda.

2.9 HTML 5

HTML 5 adalah standar baru dari HTML. Versi HTML sebelumnya yaitu HTML 4.01 muncul pada tahun 1990. HTML 5 di desain untuk memenuhi hampir semua user tanpa plugin tambahan. Kebutuhan kebutuhan tersebut antara lain menampilkan animasi, menjalankan aplikasi, memutar musik dan film.

HTML5 juga cross-platform artinya anda dapat menjalankan di berbagai platform dan device seperti tablet, smartphone, netbook, laptop bahkan smart TV (Hidayatullah dan Kawistara, 2014: 45)

2.10 DBMS (Database *Management System*) dan Basis Data

2.10.1 Pengertian DBMS (Data Base *Management System*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013: 44) DBMS (*Database Management System*) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data.

Menurut Abdul Kadir (2010: 4) *Database Management System* (DBMS) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan mengontrol pengaksesan database.

Menurut Fathansyah (2012: 15) pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah Perangkat Lunak (Sistem) yang khusus. Perangkat lunak inilah (DBMS atau Database

Management System) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali.

2.10.2 MySQL

Menurut Abdul Kadir (2013: 15) MySQL adalah nama database *server*. Database *server* adalah server yang berfungsi untuk menangani database. Database adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data. Dengan menggunakan MySQL, kita bisa menyimpan data dan kemudian data bisa diakses dengan cara yang mudah dan cepat.

2.10.3 Basis Data

Menurut Adi Nugroho (2004 : 5) mendefinisikan basis data sebagai kumpulan terorganisasi dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna. Sedangkan menurut Rosa dan Shalahuddin (2013 : 43) basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Menurut Fathansyah (2012: 2) basis data adalah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat.

Dari definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sebuah kumpulan data-data yang tersimpan, agar nantinya dapat diolah sebaik mungkin untuk dimanfaatkan oleh pengguna.

Dari definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sebuah kumpulan data-data yang tersimpan, agar nantinya dapat diolah sebaik mungkin untuk dimanfaatkan oleh pengguna.

2.10 Pengujian Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2012: 550), pengujian adalah serangkaian kegiatan yang dapat direncanakan di muka dan dilakukan secara sistematis. Menurut Simarmata (2010: 304), pengujian perangkat lunak adalah proses untuk menjalankan sebuah program atau sistem untuk mencari kesalahan. Atau, pengujian perangkat lunak melibatkan semua kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan dari sebuah program atau sistem dan menentukan bahwa pengujian perangkat lunak bertemu dengan hasil yang diperlukan.

Ada banyak strategi pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, seperti pengujian atas-ke-bawah, pengujian bawah-ke-atas, pengujian regresi, pengujian asap, pengujian *sandwich*, pengujian kotak putih, dan pengujian kotak hitam. (Pressman (2012 : 560). Disini penulis hanya akan menggunakan satu pengujian, yaitu :

2.10.1 Pengujian kotak hitam (*Black box testing*).

Menurut Pressman (2012 : 597) dalam buku terjemahan yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, black box testing* (pengujian kotak hitam) juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam mungkin

anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. Pengujian kotak hitam berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut : (1) fungsi yang salah atau hilang, (2) kesalahan antar muka, (3) kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal, (4) kesalahan perilaku atau kinerja dan, (5) kesalahan inisialisasi dan penghentian.

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 dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Black-Box Testing dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan *Black-Box Testing* harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus uji yang dibuat adalah:

1. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
2. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah. (Rosa dan Shalahuddin, 2013: 275).

Berikut ini disajikan salah satu contoh table pengujian blackbox testing berdasarkan kasus pengujian salah satu aplikasi,

Tabel 2.4 Pengujian blackbox pada validasi login admin sistem pakar

No	Scenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Mengosongkan semua isian data login, lalu mengklik tombol “masuk”	Nama :- Kata sandi :-	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “mohon isi dulu nama admin dan kata sandi”	Sesuai harapan
2	Hanya mengisi data nama admin dan mengkosongkan data kata sandi, lalu langsung mengklik tombol masuk	Nama:admin Kata sandi :-	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “mohon isi dulu salah satu data yang masih kosong”	Sesuai harapan
3	Hanya mengisi data kata sandi	Nama :- Kata sandi : 123	Sistem akan menolak akses login dan	Sesuai harapan

	<p>dan mengosongkan data nama admin lalu langsung mengklik tombol “masuk”</p>		<p>menampilkan pesan “mohon isi dulu salah satu data yang masih kosong”</p>	
4	<p>Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan satu lagi salah, lalu mengklik tombol “masuk”</p>	<p>Nama : mimin (salah) Kata sandi : 123</p>	<p>Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “nama pengguna atau kata sandi salah! Silakan ulangi dengan data yang benar”</p>	
5	<p>Menginputkan sintaks SQL injection pada kedua login, lalu mengklik tombol ‘masuk’</p>	<p>Nama : “OR’1’=’1 Kata sandi :’OR’1’=’1</p>	<p>Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “nama pengguna atau kata sandi salah! Silakan ulangi dengan data yang benar”</p>	<p>Sesuai harapan</p>

6	Menginputkan data login yang benar, lalu mengklik tombol 'masuk'.	Nama : admin Kata sandi :123	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan form pakar/admin	Sesuai harapan
---	---	---------------------------------	--	----------------

2.11 Tinjauan Pustaka

Berikut adalah tabel perbandingan judul penelitian:

Tabel 2.5 Perbandingan Judul Penelitian

NO	Nama/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Asep Deddy/2012	Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan Rumah	Dalam penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu metode <i>Unifed Approach</i> (UA). Kemudian perancangan yang digunakan tahapan <i>Object Oriented Desian</i> (OOD) dari <i>Unifed Approach</i>

			(UA). Dalam perancangan terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu perancangan kelas, metode, atribut, dan asosiasi menyaring UML Class Diagram, perancangan layer antar muka, dan terakhir yaitu pengujian.
2.	Hasan Qures	Sistem Informasi Pembiayaan Pembangunan pada PT. Perumahan Pesona 99 Palembang.	Dalam Jurnal tersebut metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan sitem menggunakan <i>Waterfall</i>
3	Utomo	Penetapan Harga Pokok Penjualan Berdasarkan Alokasi Biaya Terhadap Posisi Rumah Pada	yang mana Metode yang digunakan adalah Metode Analisa Titik Impas, dalam

		Perumahan Green Park Residence Sampang” Harga Pokok Penjualan Rumah, Hasil Analisa, Kesimpulan dan Saran.	penelitian ini, dapat dibuat diagram alir penelitian, Latar Belakang, Permasalahan, Studi Literatur, Pengumpulan Data, Analisa Alokasi Biaya, Perhitungan Biaya, Penetapan Margin Keuntungan, Harga Pokok Penjualan Rumah, Hasil Analisa, Kesimpulan dan Saran.
4	Fachrul Barry Sholih (2014)	“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo)”	yang membahas tentang dalam penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu menggunakan dengan menggunakan metode SDLC (<i>System Development Life</i>

			<p><i>Cycle) Waterfall.</i></p> <p>Kemudian perancangan dilakukan dengan proses UML (<i>Unified Modelling Language</i>) dengan <i>use case diagram</i>, <i>flowchart</i> kemudian di terapkan kedalam aplikasi menggunakan <i>Eclipse</i> serta ADT (<i>Android Development Tool</i>) untuk pembuatan aplikasi berbasis android.</p>
5	Wahyu Priadi	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android (Studi Kasus di Klaster Rotan Trangsan, Gatak, Sukoharjo)	<p>dalam jurnal tersebut metode pengembangannya yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan metode SDLC (<i>System</i></p>

			<p><i>Development Life Cycle</i>). Selanjtnya perancangan dan pembangunan sistem dilakukan dengan proses perancangan UML (<i>Unfied Modelling Language</i>) dengan <i>use case</i>, <i>flowchart</i>, <i>diagram activity</i> dan diimplementasikan menggunakan aplikasi <i>Android Developer tools version : 22.01.v201305230001-685705</i>, untuk membuat program berbasis <i>android mobile</i>.</p>
--	--	--	---

Berdasarkan tabel perbandingan Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu berupa Sistem Informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Reality Cabang Palembang Berbasis *Android* yang mana menggunakan bahasa pemrograman *Android* dan basis datanya menggunakan *MySQL* sedangkan metode pengembangannya menggunakan *waterfall* dan rancangan sistemnya menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum

3.1.1 Sejarah Berdiri PT. Primeland Realty

PT. Primeland Realty, adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang properti. Pada awalnya bernama “PT. Sumber Mitra” yang didirikan pada tahun 2003 di Kota Batam, pada tahun 2005 perusahaan Sumber Mitra berubah menjadi PT. Primeland Realty dengan alasan kesepakatan para komisaris dan direktur untuk mengembangkan perusahaan ke luar Kota, pada tahun 2008 PT. Primeland Realty membuka cabang di Kota Semarang dengan 2 proyek perumahan, selanjutnya pada tahun 2010 membuka cabang di Pekanbaru dengan 1 proyek perumahan lalu berikutnya PT. Primeland Realty masuk ke Kota Palembang pada tahun 2012 dengan empat proyek setelah membuka cabang di Palembang pihak PT. Primeland Realty melanjutkan membuka cabang di Kota Medan pada tahun 2014 dan yang terakhir pada tahun 2015 membuka cabang di Bandung.

3.1.2 Visi dan Misi PT. Primeland Realty

1. Visi

Menjadi Pengembang Permukiman dan Perumahan Rakyat Terpercaya di Indonesia.

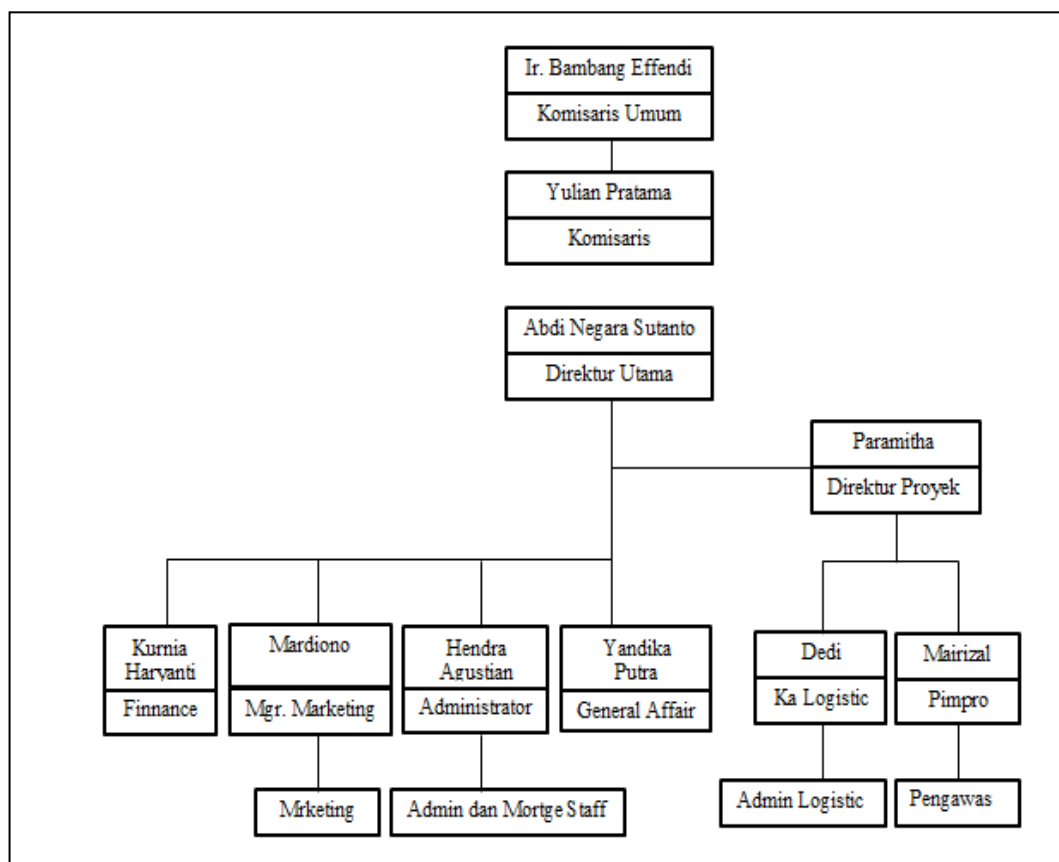
2. Misi

Mengembangkan perumahan dan permukiman yang bernilai tambah untuk kepuasan Pelanggan

- a. Meningkatkan profesionalitas, pemberdayaan dan kesejahteraan Karyawan
- b. Memaksimalkan nilai bagi Pemegang Saham dan Pemangku Kepentingan lain
- c. Meningkatkan kontribusi positif kepada masyarakat dan lingkungan

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan-hubungan antar kelompok bagian-bagian dan posisi-posisi dalam suatu perusahaan. Struktur organisasi disusun oleh perusahaan dengan tujuan untuk mendapatkan efisiensi dan efektivitas kerjasama dari semua anggota di dalam perusahaan.



Sumber: PT. Primeland Realty, 2016

Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Primeland Realty

3.2 Komunikasi

Komunikasi diperlukannya untuk memahami masalah dalam mencapai tujuan dengan menganalisis permasalahan serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, yang dalam hal ini mengenai sistem informasi Penjualan Perumahan pada PT.Primeland Realty Cabang Palembang. Komunikasi yang pada tahap ini adalah dengan cara melakukan wawancara dengan staff yang bertugas yaitu bapak Mirza.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pegawai PT.Primeland Realty bapak Mirza pada tanggal 03 Juni 2016. Dalam wawancara ini membahas tentang bagaimana sistem yang berjalan saat ini mengenai penjualan perumahan pada PT Primeland Realty Cabang Palembang, bagaimana kesulitan dari sistem yang berjalan saat ini, dimana saja lokasi perumahan PT. Primeland Realty Cabang Palembang.

Dari hasil proses komunikasi tersebut langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah membuat sebuah perencanaan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang Berbasis *Android*, yang berguna untuk mempermudah pegawai dalam melakukan proses penjualan perumahan pada PT.

3.3 Perencanaan

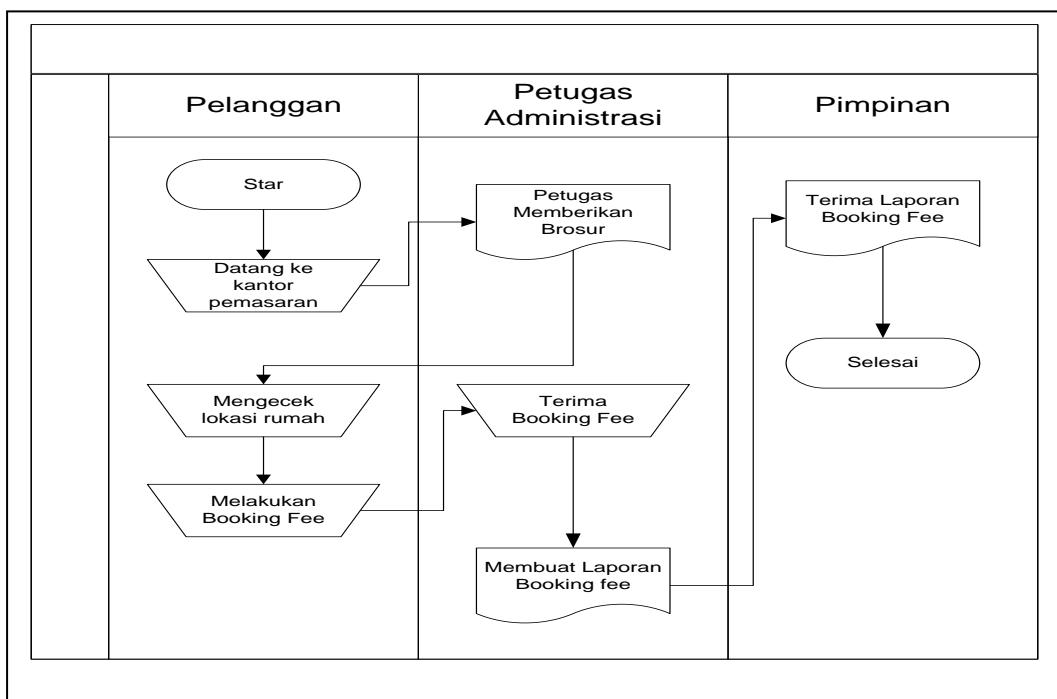
Pada tahap ini dilakukan estimasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan sistem sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang, penjadwalan dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

3.4 Pemodelan

Pada tahap ini dilakukan analisis perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang akan di bangun.

3.4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan dari hasil wawancara pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang yaitu sistem penjualan perumahan masih banyak kendala baik dari pelanggan maupun bagian petugas PT. Primeland Realty, untuk itu sangat diperlukan sistem penjualan perumahan secara *online* yang bisa diakses oleh pelanggan, petugas sehingga dapat memberikan solusi yang digambar dalam bentuk *flowchart diagram*



Gambar 3.2. Pemesanan Rumah (*Booking*) Yang Sedang Berjalan

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa pelanggan datang kekantor pemasaran untuk menanyakan rumah lalu petugas memberikan brosur selanjutnya pelanggan mengecek lokasi rumah berikutnya pelanggan melakukan *booking* kepada petugas

administrasi, kemudian bagian administrasi mencatat *booking* kedalam dokumen penjualan selanjutnya bagian administrasi membuat laporan *booking* untuk dilaporkan kepada pimpinan.

3.4.2 Analisis Masalah Dari Sistem Yang Sedang Berjalan

Proses penjualan yang telah berjalan pada PT. Primeland Realty umumnya telah berjalan dengan baik. Dalam proses pemasaran, proses booking rumah sampai dengan proses transaksi pembayaran, tetapi penulis melihat masih banyak kelemahan seperti pelanggan yang ingin mengetahui stok rumah yang tersedia dan dalam proses booking rumah, pelanggan juga harus datang ke PT. Primeland Realty dikarenakan belum adanya sistem online yang dapat melakukan booking rumah.

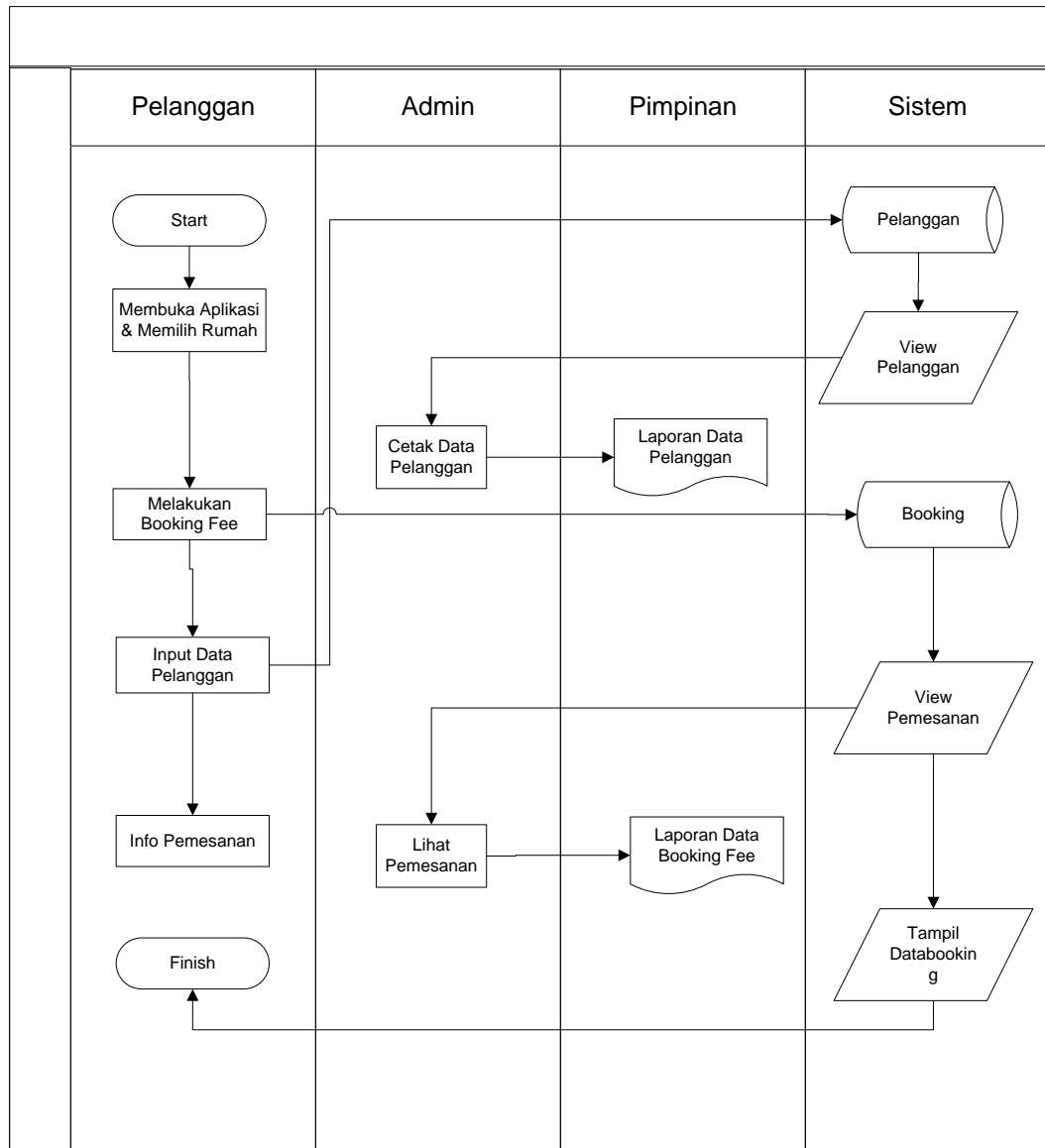
3.4.3 Solusi Masalah dari Sistem yang Berjalan

Berdasarkan analisis masalah dari sistem yang sedang berjalan maka diusulkan sebuah solusi untuk membuat sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang yang dapat melakukan melakukan *booking* rumah dapat dilakukan melalui *smartphone android* dimana saja dan kapan saja.

3.4.4 Analisis Sistem yang Diusulkan

Dengan melihat sistem yang berjalan, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi dengan cepat dan praktis di PT. Primeland Realty Cabang Palembang dengan memanfaatkan fasilitas jaringan yang ada, Sistem ini memungkinkan pelanggan dan PT. Primeland Realty mengetahui informasi

dengan cepat dan praktis. Pada sistem yang akan diusulkan terdapat pengguna sistem, yaitu :



1. Pelanggan yang ingin melakukan *booking* rumah dapat dilakukan melalui *smartphone android* dimana saja dan kapan saja
2. Petugas Administrasi menerima *booking* dari pelanggan untuk dijadikan laporan *booking* kepada pimpinan.
3. Pimpinan dapat melihat laporan *booking* dari pelanggan.

4. Sistem menyimpan dan menampilkan data pelanggan, menyimpan dan menampilkan data booking.

3.4.5 Analisis Kebutuhan Pengguna

Dari identifikasi masalah-masalah diatas dapat kita identifikasi apa yang dibutuhkan pengguna atau kita dapat membantu pengguna untuk mengurangi masalah yang ada dan mempermudah kinerja mereka. Adapun identifikasi kebutuhan pengguna sistem sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat bisa membantu pelanggan dalam melakukan *booking* rumah dimana saja dan membantu bagian administrasi dalam membuat laporan.
2. Sistem harus mudah dipelajari oleh pengguna untuk mengoperasikannya sesuai kapasitas atau kebutuhan masing-masing.
3. Adanya personil yang mengoperasika serta pemeliharaan sistem.

3.4.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional (*Non-Functional Requirement*)

Kebutuhan non-fungsional mendeskripsikan jenis kebutuhan perangkat keras bersifat properti perilaku yang dimiliki oleh sistem yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan perangkat manusia (*brainware*). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah :

3.4.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

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

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

3.4.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

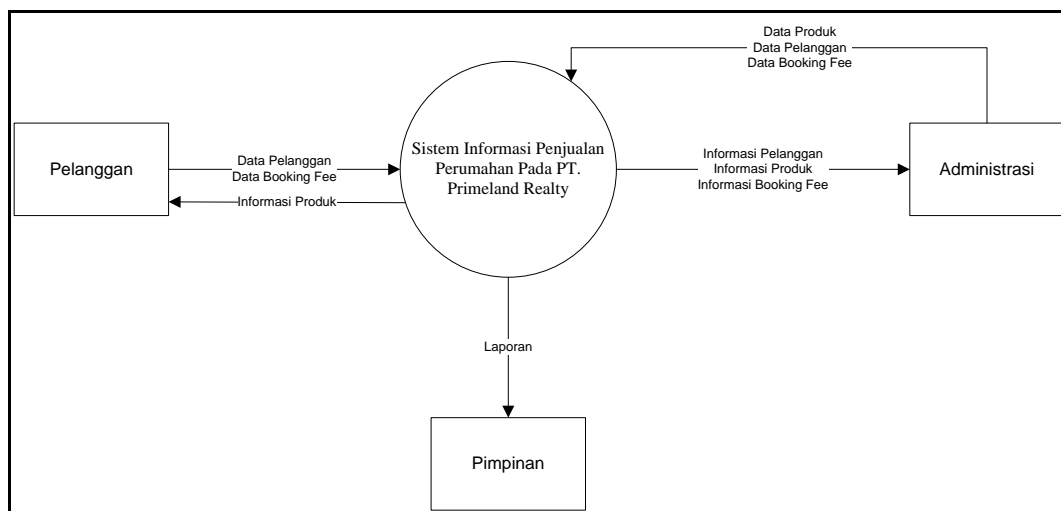
- 1 *Microsoft Windows 7.*
- 2 *Macromedia Dreamweaver CS 6*
- 3 *Microsoft Word 2010*
- 4 *MySQL* sebagai database
- 5 *HTML5* sebagai bahasa pemrograman android yang digunakan
- 6 *PHP* sebagai *webservice*

3.4.7 Analisis Kebutuhan Sistem

Perancangan sistem digunakan sebagai usulan pemecahan masalah yang ada di sistem yang lama pada penjualan dan servis PT Primeland Realty Palembang. Perancangan sistem ini terbagi Perancangan Diagram Konteks, DFD, Perancangan ERD, dan Perancangan Antar Muka.

3.4.7.1 Diagram Konteks

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



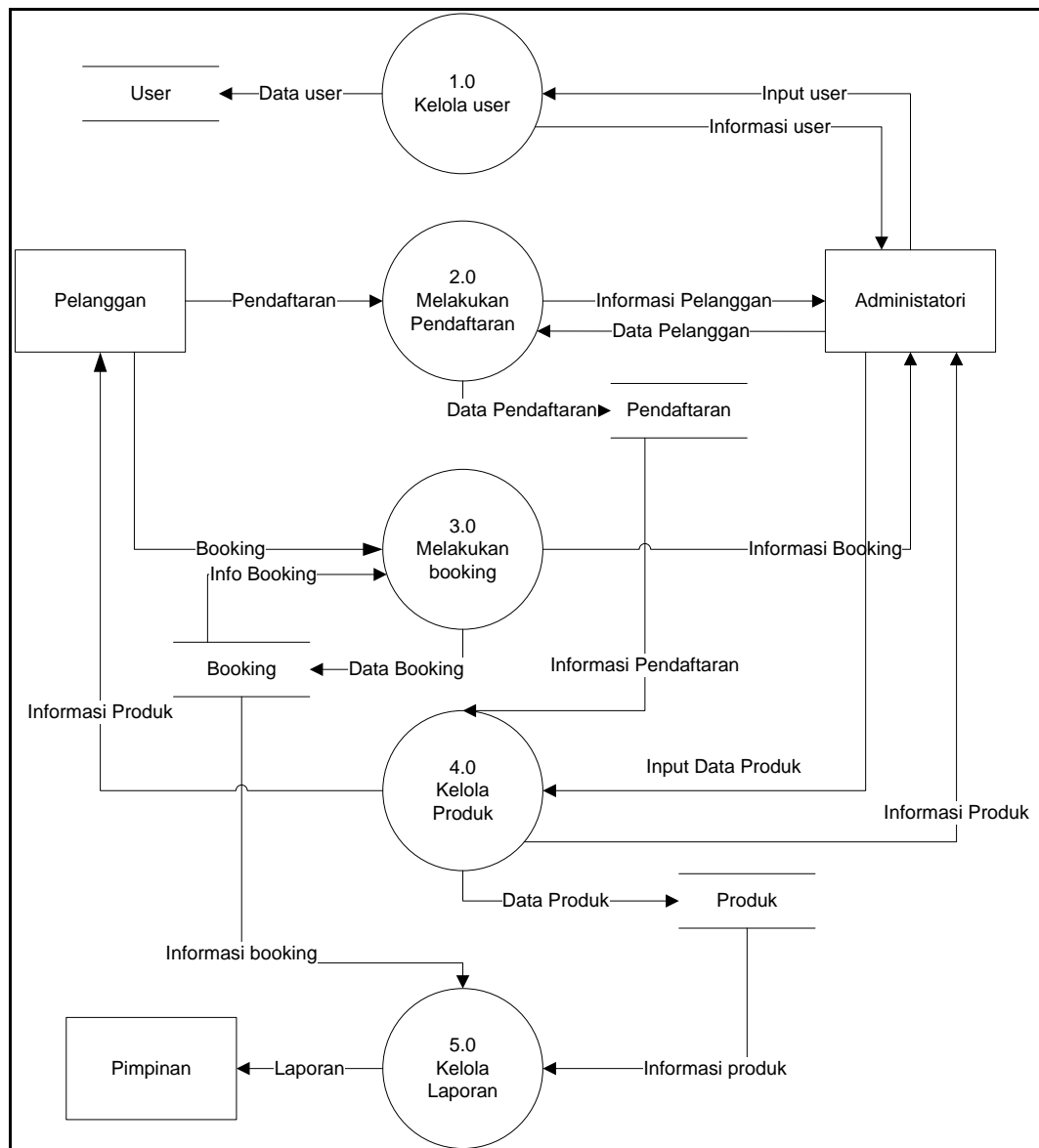
Gambar 3.4. *Diagram Konteks*

Keterangan :

1. Admin mengelola data pelanggan, data booking *fee*, cetak laporan data pelanggan dan cetak data booking *fee*
2. Pelanggan melakukan booking *fee*.
3. Pimpinan cetak laporan booking *fee*.

3.4.7.2 DFD Level 1

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

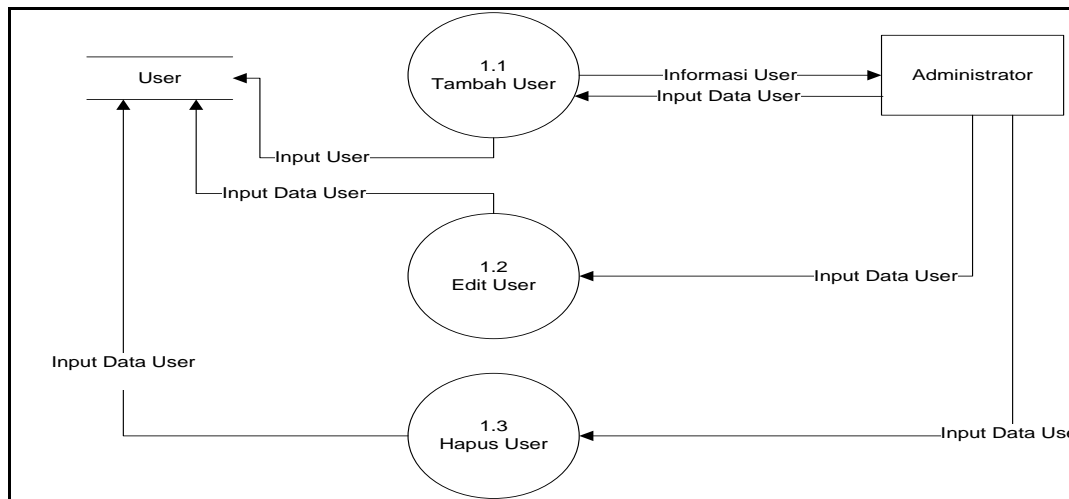


Gambar 3.5 DFD Level 1

Data Flow Diagram Level 1 yaitu menjelaskan tentang proses kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan terhadap sistem yang akan digunakan yang terdiri pelanggan melakukan *booking fee*, kemudian dilanjutkan dengan bagian

administrasi melakukan pengolahan data pelanggan, menu pengolahan data produk rumah, pengolahan data *booking* dan cetak laporan.

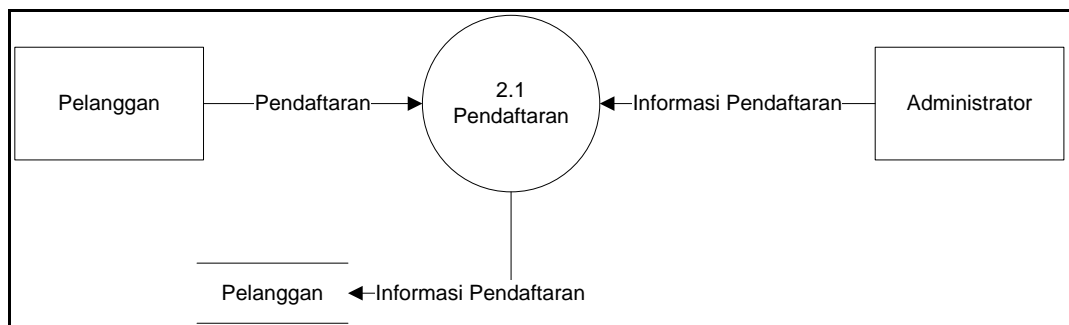
3.4.7.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 1

Pada DFD Level 2 Proses 1 dimulai dari admin melakukan pengisian data, kemudian edit data user oleh admin dan hapus data oleh admin.

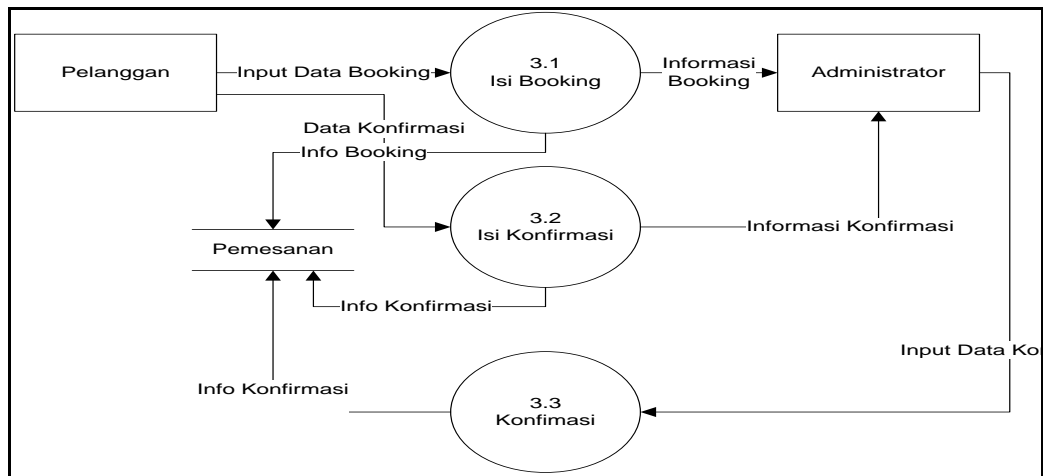
3.4.7.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 2

Pada DFD Level 2 Proses 2 dimulai dari pelanggan melakukan pendaftaran kemudian admin menerima informasi pendaftaran.

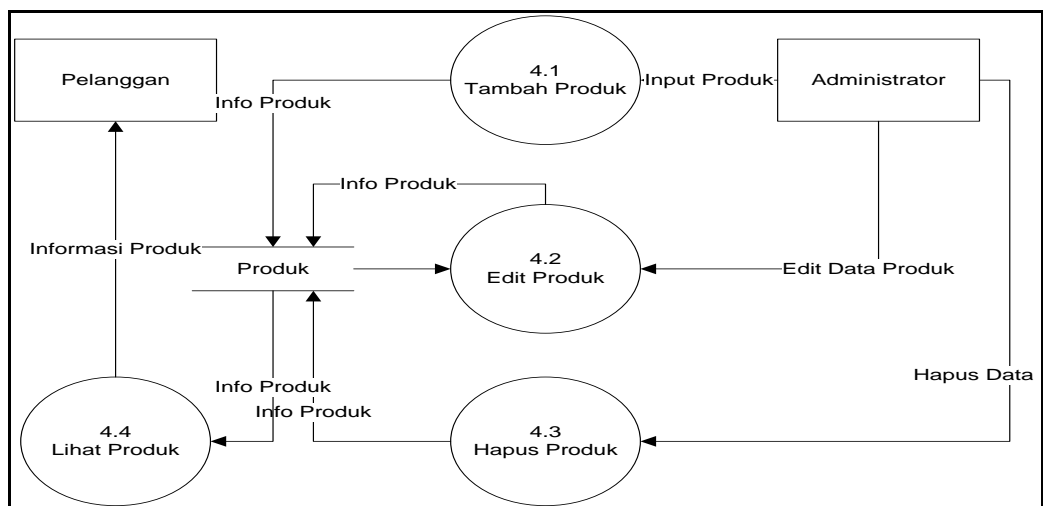
3.4.7.5 Data Flow Diagram Level 2 Proses 3



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 3

Pada DFD Level 2 Proses 3 dimulai dari bagian pelanggan melakukan booking fee, kemudian melakukan isi konfirmasi dan terakhir admin melakukan konfirmasi.

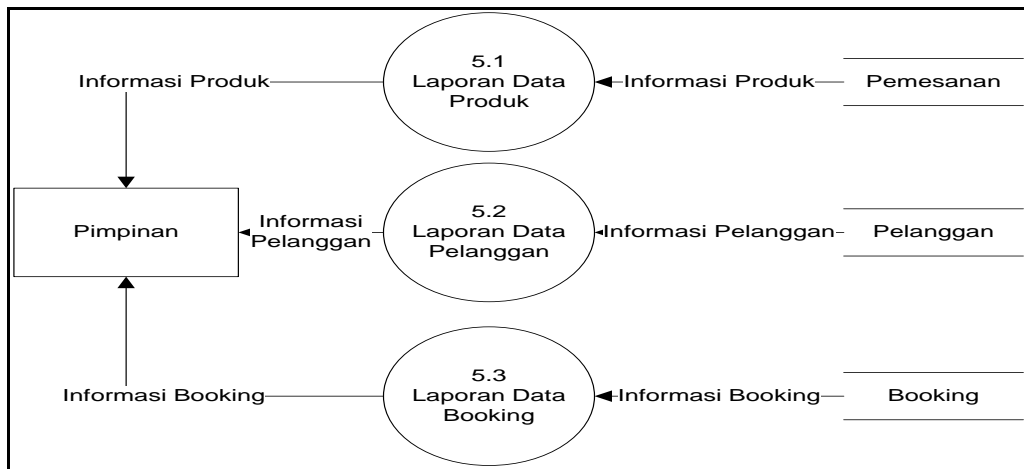
3.4.7.5 Data Flow Diagram Level 2 Proses 4



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 4

Pada DFD Level 2 Proses 4 dimulai dari bagian administrasi melakukan pengolahan data produk, seperti penambahan data produk, edit data produk, hapus data produk, kemudian pelanggan melihat data produk.

3.4.7.6 Data Flow Diagram Level 2 Proses 5

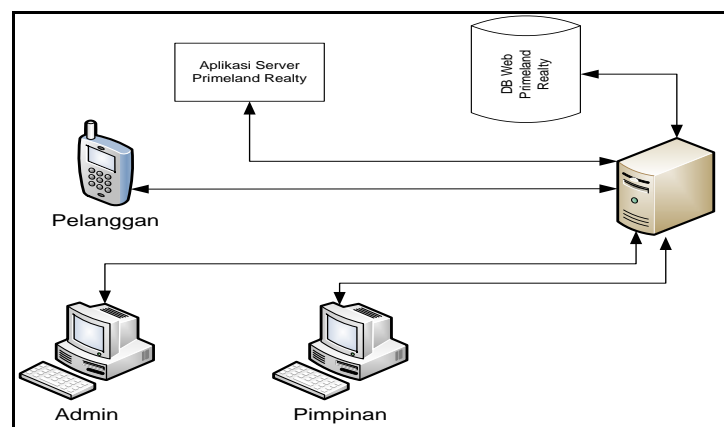


Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 5

Pada DFD Level 2 Proses 5 dimulai dari bagian pimpinan melakukan melakukan cetak laporan data produk, laporan data pelanggan, laporan booking fee.

3.4.8 Rancangan Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem merupakan gambaran sistem yang dibangun. Sistem yang dibangun pada penelitian ini menggunakan *web service* sebagai media penghubung antara sistem yang ada pada website Primeland Realty. Berikut Gambar 3.4 menjelaskan rancangan arsitektur sistem :

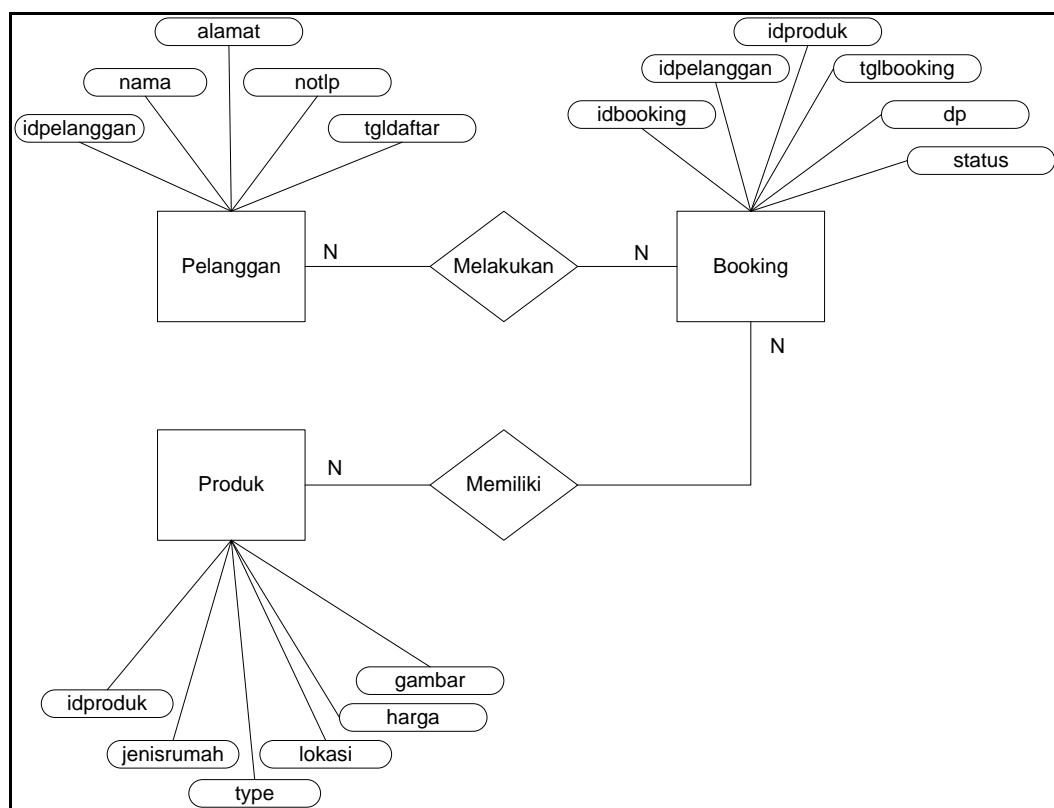


Gambar 3.11 Rancangan Arsitektur Sistem

Gambar 3.11 merupakan rancangan arsitektur sistem yang menerapkan *web service* sebagai media komunikasi *server* pada Primeland Realty.

3.4.9 Entity Relationship Diagram

Merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi, dalam hal ini ialah entitas pelanggan, produk rumah dan data booking.



Gambar 3.12 Entity Relationship Diagram

3.4.10 Desain Database

Nama Database : db_rumah

Nama Tabel : user

Primary Key : iduser

Tabel user digunakan untuk menyimpan data-data pengguna sistem informasi penjualan perumahan.

Tabel 3.3 Rancangan Tabel *User*

No	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Iduser	<i>Int</i>	10	ID <i>User (Primary Key)</i>
2	Username	<i>Varchar</i>	50	Username <i>User</i>
3	Password	<i>Varchar</i>	50	Password <i>User</i>
4	Level	<i>Varchar</i>	25	Level <i>User</i>

Pada Tabel 3.4 terdapat 4 *field* yaitu : iduser merupakan kunci utama pada tabel user, username, password, level.

Nama Tabel : pelanggan

Primary Key : idpelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan pada sistem informasi penjualan perumahan, berikut rancangan tabel pelanggan.

Tabel 3.4 Rancangan Tabel Pelanggan

No	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Idpelanggan	<i>Int</i>	10	ID Pelanggan (<i>Primary Key</i>)
2	Nama	<i>Varchar</i>	25	Nama Pelanggan
3	Alamat	<i>Varchar</i>	50	Alamat Pelanggan
4	Notlp	<i>Varchar</i>	25	No Tlp Pelanggan
5	Tgldaftar	<i>Date</i>		Tanggal Daftar

Pada Tabel 3.5 terdapat 5 *field* yaitu : idpelanggan merupakan kunci utama pada tabel pelanggan, nama, alamat, notlp, tgldaftar.

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : idbooking

Foreign Key : idpelanggan dan idproduk

Tabel booking digunakan untuk menyimpan data *booking* yang dilakukan oleh pelanggan, berikut rancangan tabel *booking*.

Tabel 3.5 Rancangan Tabel Booking

No	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Idbooking	<i>Int</i>	10	ID Pengaduan (<i>Primary Key</i>)
2	Idpelanggan	<i>Varchar</i>	10	ID Pelanggan (<i>Foreign Key</i>)
3	Idproduk	<i>Varchar</i>	25	Id produk rumah (<i>Foreign Key</i>)
4	Dp	<i>Int</i>	11	Dana Pertama
5	Status	<i>Enum</i>	10	Status ('pending', 'dibayar', 'lunas')

Pada Tabel 3.6 terdapat 11 *field* yaitu : idbooking merupakan kunci utama pada tabel pemesanan, sedangkan idpelanggan dan idproduk merupakan sebagai *foreign key*.

Nama Tabel : produk

Primary Key : idproduk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data produk rumah, berikut rancangan tabel produk rumah.

Tabel 3.6 Rancangan Tabel Produk Rumah

No	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Idproduk	<i>Varchar</i>	25	Id produk rumah (<i>Foreign Key</i>)
2	jenisrumah	<i>Varchar</i>	150	Jenis rumah
3	Type	<i>Varchar</i>	25	Type rumah
4	Harga	<i>Int</i>	11	Harga rumah
5	Lokasi	<i>Varchar</i>	150	Lokasi rumah
6	Gambar	<i>Long blob</i>	25	Gambar rumah

7.	Stok	<i>Int</i>	11	Stok Rumah
8.	Booking_fee	<i>Int</i>	11	Booking Fee
9.	Asumsi_KPR	<i>Int</i>	11	Asumsi KPR
10.	Keterangan	<i>Text</i>		Keterangan
11.	Syarat	<i>Text</i>		Syarat

Pada Tabel 3.7 terdapat 6 *field* yaitu : idproduk merupakan kunci utama pada tabel produk, jenisrumah, type, harga, lokasi dan gambar.

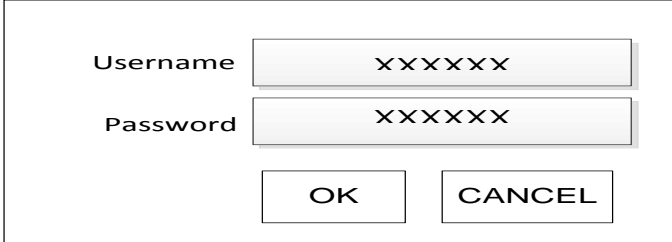
3.4.11 Perancangan Antar Muka

Pada bagian ini, spesifikasi logis diubah kedalam detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan, pada tahap ini aktifitas *coding* dilakukan.

3.4.11.1 Rancangan Halaman Admin

1. Rancangan Halaman Login Admin

Rancangan halaman login ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk kedalam sistem informasi penjualan rumah dengan cara memasukkan username dan password, rancangannya sebagai berikut:



The image shows a login form with two input fields. The first field is labeled 'Username' and contains six 'x' characters. The second field is labeled 'Password' and also contains six 'x' characters. Below the input fields are two buttons: 'OK' and 'CANCEL'.

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Login

2. Rancangan Halaman Awal

Rancangan Halaman Awal Sistem Informasi penjualan rumah berupa rancangan awal pertama kali sistem informasi dibuka melalui *web browser* dengan isi rancangan menu home, menu data pelanggan, menu produk rumah,

menu booking, menu laporan dan menu *logout*. Berikut rancangan halaman awal sistem informasi penjualan rumah:

The design shows a header area with a central 'LOGO' box. Below the header is a navigation menu with buttons for 'Home', 'Data Pelanggan', 'Produk', 'Booking', 'Laporan', and 'Log Out'. The main content area features the text 'SELAMAT DATANG DI SISTEM INFORMASI PENJUALAN RUMAH' centered. At the bottom is a 'FOOTER' box.

Gambar 3.10 Rancangan Halaman Awal

3. Rancangan Halaman Data Pelanggan

Rancangan halaman data pelanggan, digunakan untuk menambah data pelanggan. Berikut rancangan halaman data pelanggan:

The design includes a header with 'LOGO' and a navigation menu with buttons for 'Home', 'Data Pelanggan', 'Produk', 'Booking', 'Laporan', and 'Log Out'. The main content area is titled 'INPUT DATA PELANGGAN' and contains the following form fields:

- Nama Pelanggan:
- Alamat:
- No Tlp:
- Tgl Daftar: (with a calendar icon)

Below the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. A table displays the data:

Nama Plgn	Alamat	No Tlp	Tgl Daftar	Action
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	Edit Hapus
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	Edit Hapus

The footer area contains a 'FOOTER' box.

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Data Pelanggan

4. Rancangan Halaman Data Produk

Rancangan halaman data produk, digunakan untuk menambah data produk. Berikut rancangan halaman data produk:

The image shows a web page layout for product data entry. At the top is a large box labeled 'LOGO'. Below it is a navigation bar with buttons for 'Home', 'Data Pelanggan', 'Produk', 'Booking', 'Laporan', and 'Log Out'. The main content area is titled 'INPUT DATA PRODUK RUMAH' and contains a form with the following fields: 'Jenis Produk' (text input with 'XXXXXX'), 'Type' (text input with 'XXXXXX'), 'Harga' (text input with 'XXXXXX'), 'Lokasi' (text input with 'XXXXXX'), 'Stok' (text input with 'XXXXXX'), and 'Gambar' (text input with a 'Browse' button). Below the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. At the bottom of the form area is a table with the following structure:

Jenis Produk	Type	Harga	Lokasi	Stok	Gambar	Action
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit Hapus

At the very bottom of the page is a 'FOOTER' box.

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Data Produk

5. Rancangan Halaman Lihat Data *Booking*

Rancangan halaman lihat data *booking*, digunakan untuk melihat data *booking* yang dilakukan oleh pelanggan. Berikut rancangan halaman data *booking*:

The image shows a web page layout for viewing booking data. At the top is a large box labeled 'LOGO'. Below it is a navigation bar with buttons for 'Home', 'Data Pelanggan', 'Produk', 'Booking', 'Laporan', and 'Log Out'. The main content area is titled 'LIHAT DATA BOOKING PELANGGAN' and contains a table with the following structure:

No Booking	Tgl	Namaplg	Alamat	Tip	Jenis Rm	Type	Harga	DP	Cetak
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Cetak
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Cetak

At the bottom of the page is a 'FOOTER' box.

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Lihat Data Booking

6. Rancangan Halaman Laporan *Booking*

Rancangan halaman laporan data *booking*, digunakan untuk melihat data laporan *booking* yang dilakukan oleh pelanggan. Berikut rancangan halaman laporan data *booking*:

The image shows a wireframe for a 'LAPORAN DATA BOOKING PELANGGAN' page. It features a header with a 'LOGO' placeholder, a navigation menu with buttons for 'Home', 'Data Pelanggan', 'Produk', 'Booking', 'Laporan', and 'Log Out', and a table with columns for booking details. The table contains two rows of placeholder data. A 'FOOTER' placeholder is located at the bottom.

No Bookoing	Tgl	Namaplgn	Alamat	Tlp	Jenis Rmh	Type	Harga	DP
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Laporan Data Booking

3.4.11.2 Rancangan Halaman Pimpinan

1. Rancangan Halaman Login Pimpinan

Rancangan halaman login pimpinan ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk kedalam sistem informasi penjualan rumah dengan cara memasukkan username dan password, rancangannya sebagai berikut:

The image shows a wireframe for a login form. It includes two input fields labeled 'Username' and 'Password', both containing 'XXXXXXX' as placeholder text. Below the input fields are two buttons labeled 'OK' and 'CANCEL'.

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Login

2. Rancangan Halaman Awal

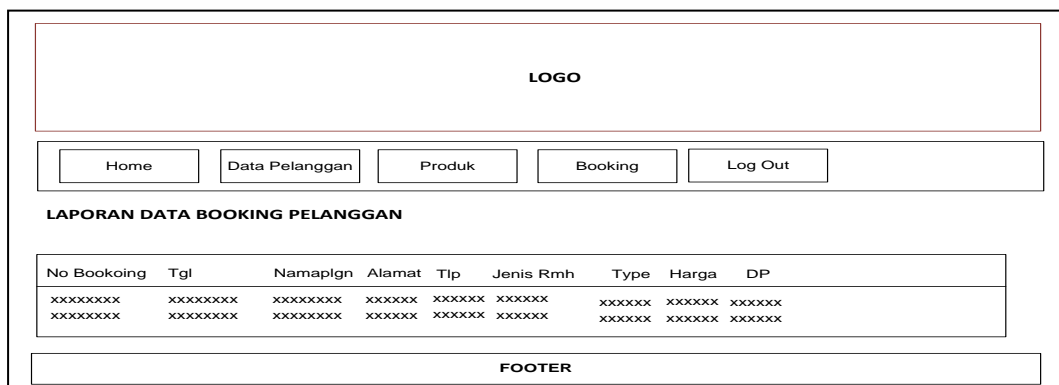
Rancangan Halaman Awal Sistem Informasi penjualan rumah berupa rancangan awal pertama kali sistem informasi dibuka melalui *web browser* dengan isi rancangan menu home, menu data pelanggan, menu produk rumah, menu booking, menu laporan dan menu *logout*. Berikut rancangan halaman awal sistem informasi penjualan rumah:



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Pimpinan

3. Rancangan Halaman Laporan *Booking*

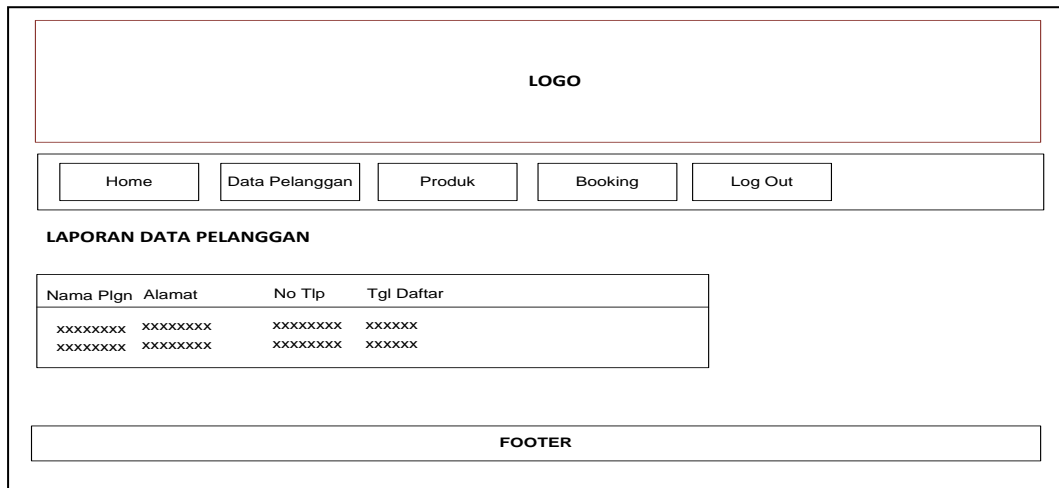
Rancangan halaman laporan data *booking*, digunakan untuk melihat data laporan *booking* yang dilakukan oleh pelanggan. Berikut rancangan halaman laporan data *booking*:



Gambar 3.18 Rancangan Halaman Laporan Data Booking

4. Rancangan Halaman Laporan Data Pelanggan

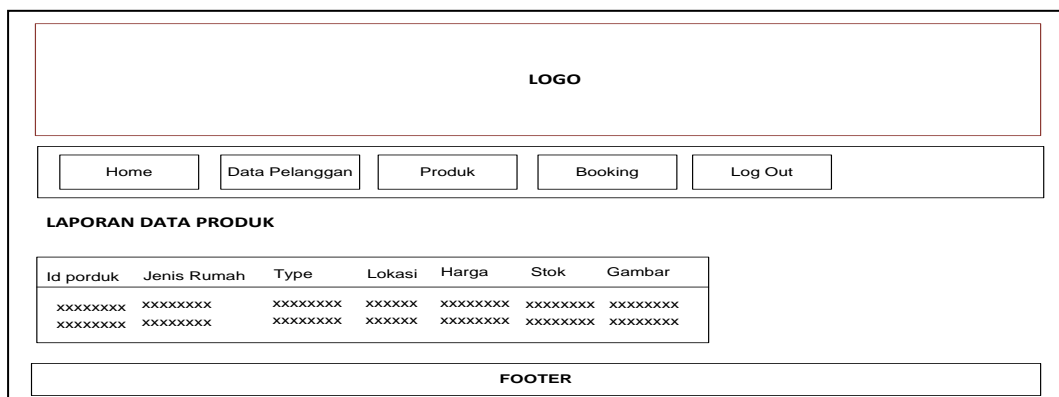
Rancangan halaman laporan data pelanggan, digunakan untuk melihat data laporan data pelanggan yang dilakukan oleh administrasi. Berikut rancangan halaman laporan data pelanggan:



Gambar 3.19 Rancangan Halaman Laporan Data Pelanggan

5. Rancangan Halaman Laporan Data Produk

Rancangan halaman laporan data produk, digunakan untuk melihat data laporan data produk yang dilakukan oleh administrasi. Berikut rancangan halaman laporan data produk:

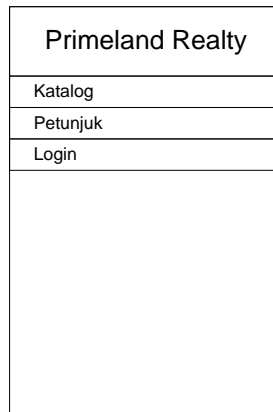


Gambar 3.20 Rancangan Halaman Laporan Data Produk

3.4.11.3 Rancangan Halaman Pengguna

1. Rancangan Halaman Awal Android

Rancangan halaman awal ini merupakan halaman pertama kali aplikasi dibuka, rancangannya sebagai berikut:

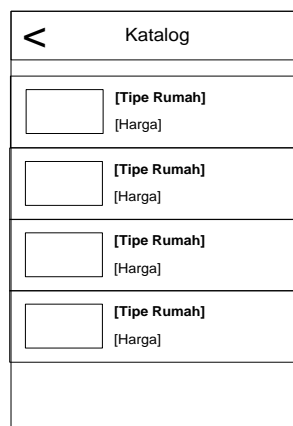


Gambar 3.21 Rancangan Halaman Awal

Rancangan halaman awal aplikasi android ini terdiri dari tiga menu, yaitu katalog, petunjuk dan login.

2. Rancangan Halaman Katalog

Rancangan halaman katalog ini digunakan untuk melihat daftar produk rumah yang dijual, rancangannya sebagai berikut:



Gambar 3.22 Rancangan Halaman Produk Rumah

Rancangan katalog seperti pada gambar di atas berupa katalog rumah yang akan di jual terdiri dari gambar, tipe rumah dan harga rumah.

3. Rancangan Halaman Detail Produk Rumah

Rancangan halaman detail produk ini digunakan untuk melihat daftar produk rumah yang dijual, rancangannya sebagai berikut:

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Detail Produk Rumah

Rancangan detail produk rumah seperti pada gambar di atas terdiri dari jenis rumah, tipe rumah, gambar, lokasi, harga dan keterangan lainnya.

4. Rancangan Halaman Data Pelanggan

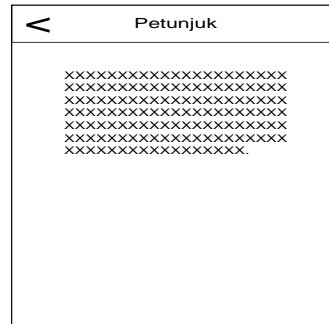
Rancangan halaman data pelanggan ini digunakan untuk mengisi data pelanggan yang akan membeli rumah, rancangannya sebagai berikut:

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Isi Data Pelanggan

Rancangan halaman data pelanggan berupa form isi data pelanggan yang terdiri dari nama, alamat, dan nomor handphone.

5. Rancangan Halaman Petunjuk

Rancangan halaman petunjuk ini digunakan untuk melihat penggunaan aplikasi, rancangannya sebagai berikut:



Gambar 3.24 Rancangan Halaman Petunjuk

Rancangan halaman petunjuk seperti pada gambar diatas terdiri dari penjelasan petunjuk penggunaan aplikasi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Setelah melakukan analisa sistem, perancangan sistem dan berakhir dengan pembuatan program yang sesungguhnya, maka hasil yang dicapai oleh penulis adalah sebuah aplikasi android sistem penjualan rumah di PT. Primeland Realty Cabang Palembang dengan menggunakan bahasa pemrograman *html* dan *php* sebagai bahasa pemrograman untuk pembuatan web yang digunakan oleh administrator. aplikasi android sistem penjualan rumah ini bermanfaat bagi masyarakat untuk mempermudah dalam penjualan rumah di Kota Palembang.

4.2 Pembahasan

Aplikasi android sistem penjualan rumah Primeland Realty ini mempunyai halaman utama atau halaman depan yaitu halaman yang digunakan untuk masuk kedalam aplikasi yang berisikan menu untuk melakukan penjualan rumah. Pada bab ini akan dibahas bahwa aplikasi android sistem penjualan rumah Primeland Realty ini terdapat halaman-halaman lain yang dapat saling berhubungan satu sama lain.

Hasil dari aplikasi android sistem penjualan rumah Primeland Realty Cabang Palembang ini mempunyai halaman-halaman informasi yang nantinya dijalankan:

Jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *black box testing*. Rancangan tiap proses dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Sistem

Nama Pemakai	Kelas uji	Butir Uji	Jenis Pengujian	Hasil
Pelanggan	Melihat Index Halaman Android	Menampilkan Menu Android	Sistem	Berhasil
	<i>Klik</i> Katalog	Menampilkan data produk-produk rumah	Sistem	Berhasil
	<i>Booking</i> rumah	Melakukan Booking pemesanan rumah	Sistem	Berhasil
	Petunjuk	Menampilkan petunjuk cara penggunaa aplikasi	Sistem	Berhasil
Admin	<i>Login</i>	Verifikasi username dan <i>password</i>	Sistem	Berhasil
	Halaman Index admin	Menampilkan Selamat Datang	Sistem	Berhasil
	Mengelola data pelanggan	Menampilkan Data pelanggan, Tambah,Edit, Hapus Datapelanggan	Sistem	Berhasil
	Mengelola data produk	Lihat, Tambah,Edit, Hapus Dataproduku	Sistem	Berhasil

	Melihat laporan data booking	Menampilkan data booking yang dilakukan oleh pelanggan	Sistem	Berhasil
	Melihat Laporan	Menampilkan data laporan pertanggal	Sistem	Berhasil
	<i>Logout</i>	Mengakhiri aplikasi	Sistem	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara keseluruhan memberikan hasil kesimpulan bahwa proses booking rumah telah dikembangkan sudah dapat digunakan dan mendapatkan hasil output yang diharapkan.

4.2.1 Halaman Admin (*web*)

Hasil dari pembuatan sistem informasi penjualan rumah pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang pada halaman bagian admin ini mempunyai halaman-halaman informasi yang nantinya dijalankan dengan menggunakan *browser*. Adapun sistem informasi penelusuran Penjualan Perumahan berbasis *Android* di PT. Primeland Realty Cabang Palembang ini memiliki sub-sub menu sebagai berikut::

1. Menu Login merupakan *link* ke halaman untuk masuk ke dalam menu *home*
2. Menu *Home* merupakan *link* ke halaman untuk menampilkan halaman awal aplikasi *web*.
3. Menu Pelanggan merupakan *link* ke halaman untuk melakukan tambah data pelanggan.

4. Menu Produk merupakan *link* untuk menampilkan data Produk rumah PT. Pada Primeland Realty Cabang Palembang
5. Menu Booking merupakan *link* untuk melakukan booking rumah di Primeland Realty Cabang Palembang
6. Menu *Logout* merupakan *link* untuk keluar dari *web*

4.2.2 Halaman User (Mobile Android)

Halaman *user* merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan booking rumah yang dilakukan melalui *mobile android* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Menu Daftar Rumah merupakan *link* ke halaman untuk menampilkan data produk rumah.
2. Menu Booking merupakan *link* ke halaman untuk melakukan pemesanan rumah.
3. Menu Petunjuk merupakan *link* yang menampilkan informasi petunjuk menggunakan aplikasi ini.
4. Menu *Log Out* merupakan menu yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

4.2.3. Tampilan Halaman Login Admin (Web)

Tampilan ini menjelaskan tentang menu awal aplikasi penjualan rumah Primeland Realty Cabang Palembang pada halaman login, pada halaman login ini berfungsi untuk masuk ke dalam sistem informasi penjualan rumah yang terdapat inputan berupa username, password, dan tombol login, berikut tampilan halaman login seperti gambar 4.1 dibawah ini :



Gambar 4.1TampilanHalaman Login

4.2.4. TampilanHalaman Home

Tampilan ini menjelaskan tentang menu home yang berfungsi untuk menampilkan halaman awal pada sistem informasi penjualan rumah,. Berikut ini adalah tampilan halaman menu *home*:



Tampilan ini menjelaskan tentang menu pelanggan berfungsi untuk menampilkan data pelanggan dari masyarakat. Pada halaman pelanggan ini

The screenshot shows a web interface with a green header containing navigation links: HOME, PELANGGAN, FREQUIS, ROOMING, LAPORAN, and LOGOUT. Below the header is a form titled "Tambah Data Pelanggan". The form contains the following fields: "Nama Pelanggan", "Alamat", "No. Telepon", "Tanggal Daftar", "Username", and "Password". At the bottom of the form are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.3 TampilanPelanggan

mempunyai beberapa inputan seperti nama pelanggan, alamat, no telepon, dan tgl daftar. Berikut tampilan halaman pelanggan baru:

4.2.6. TampilanProduk

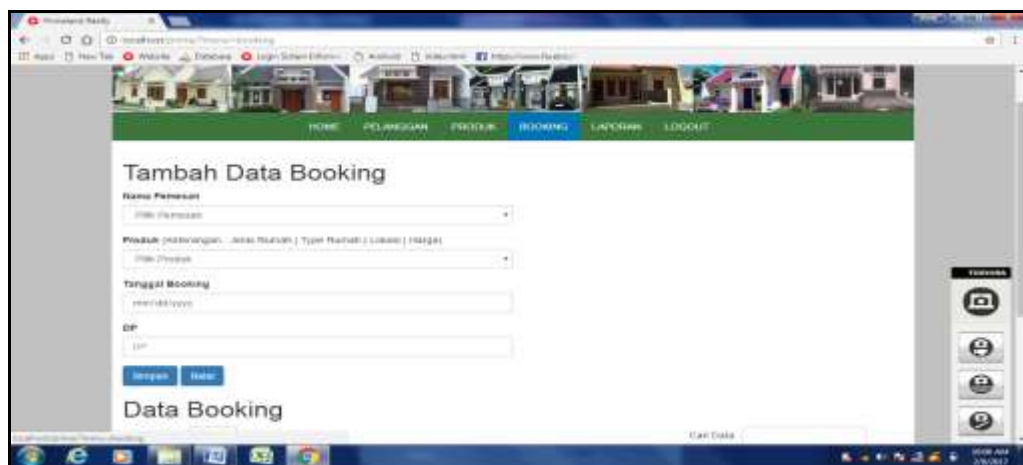
Tampilan produk ini menjelaskan tentang menu produk yang berfungsi untuk melihat daftar produk jenis rumah, pada halaman produk rumah ini mempunyai inputan jenis rumah, type lokasi, harga, DP, stok dan gambar, berikut tampilan produk rumah pada gambar 4.4 di bawah ini :

The screenshot shows a web browser window displaying a form titled "Tambah Data Produk". The form includes the following fields: "Jenis Rumah", "Tipe Rumah", "Lokasi", "Harga", and "Gambar". Below the "Gambar" field, there is a text input for a file path and a note: "Tipe file: jpg, png, Max upload size: 5MB". At the bottom of the form are "Simpan" and "Batal" buttons. Below the form is a section titled "Data Produk" with a "Tambah Data" button. The browser's taskbar at the bottom shows the time as 9:00 AM on 2/6/2017.

Gambar 4.4 TampilanHalaman Produk

4.2.7. Tampilan Menu Booking

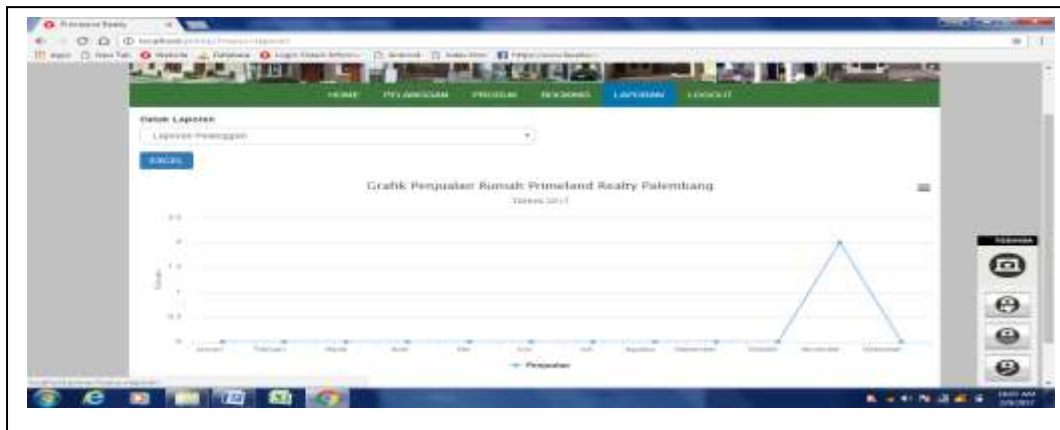
Tampilan ini menjelaskan tentang menu booking rumah yang berfungsi untuk melakukan pemesanan rumah yang dilakukan oleh pelanggan, pada halaman booking rumah ini mempunyai daftar no booking, tgl, jenis rumah, type, harga, nama, alamat, telepon, tampilannya seperti gambar 4.5 dibawah ini :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Booking

4.2.8. Tampilan Laporan

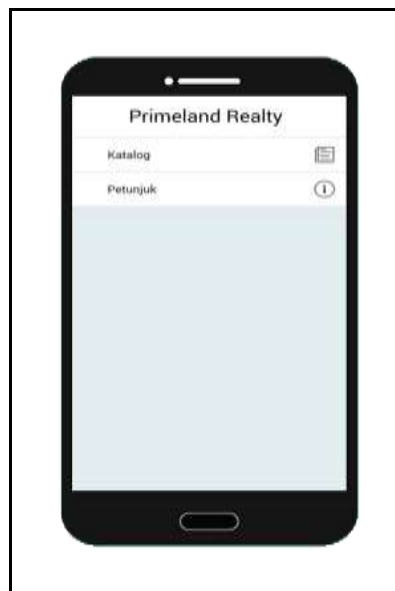
Tampilan ini menjelaskan tentang menu laporan data booking, yang berfungsi untuk menampilkan laporan data booking yang memiliki tanggal mulai dan tanggal selesai dan tombol proses, Tampilannya seperti gambar 4.6 dibawah ini :



Gambar 4.6 TampilanHalaman Laporan

4.2.9. Tampilan Halaman Menu (*Android*)

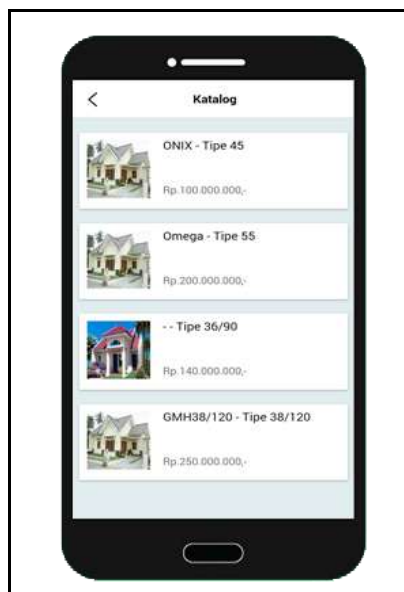
Tampilan ini menjelaskan tentang menu awal aplikasi penjualan rumah Primeland Realty Cabang Palembang di halaman *user*, pada halaman utama bagian *user* ini terdapat beberapa menu seperti menu katalog dan menu petunjuk. berikut tampilan halaman utama seperti gambar 4.7 dibawah ini :



Gambar 4.7 TampilanHalaman Login

4.2.10. Tampilan Halaman Katalog

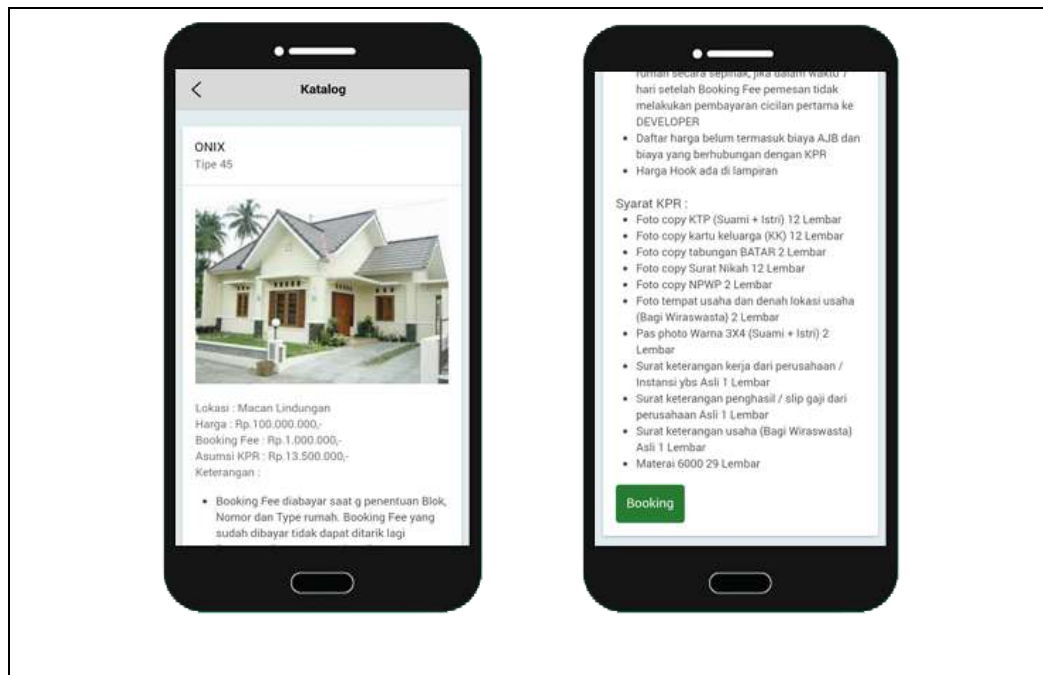
Tampilan ini menjelaskan tentang katlog pada aplikasi penjualan rumah Primeland Realty Cabang Palembang. berikut tampilan halaman daftar rumahr seperti gambar 4.8 dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Katalog

4.2.11. Tampilan Halaman Detail Rumah

Tampilan Detail Rumah ini menjelaskan tentang detail rumah yang dipilih oleh user berikut tampilan halaman detail rumah pada gambar 4.9 dibawah ini :

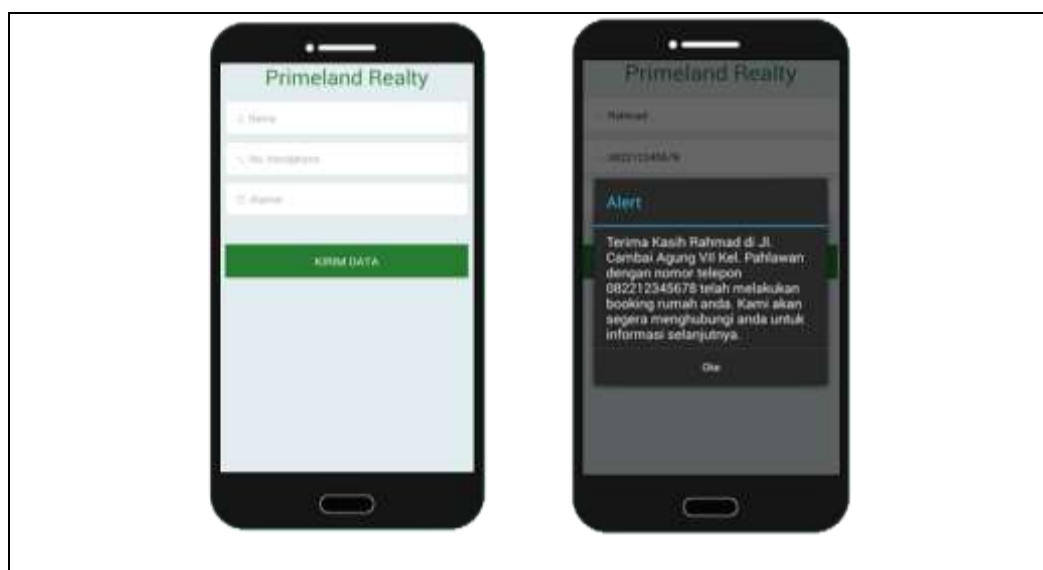


Gambar 4.9 Tampilan Halaman Detail Ruma

4.2.12. Tampilan Halaman Isi Data

Tampilan halaman isi data menampilkan halaman isi data user yang akan memesan rumah, setelah isi data berhasil user akan mendapatkan info pemesanan.

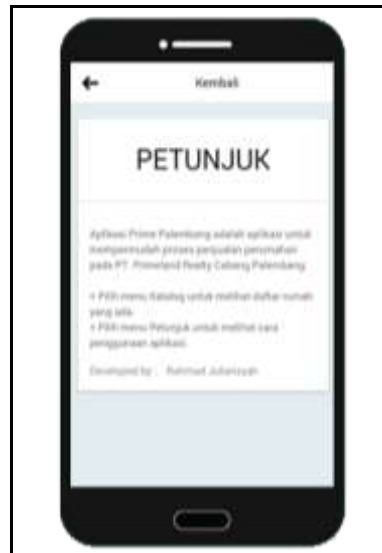
Berikut halaman isi data :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Isi Data

4.2.12. Tampilan Halaman Petunjuk

Tampilan petunjuk ini menjelaskan tentang cara menggunakan aplikasi ini. berikut tampilan halaman Petunjuk seperti gambar 4.7 dibawah ini :



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Petunjuk

4.3 Menguji Sistem

Untuk menguji coba serta menjalankan aplikasi perangkat lunak ajar ilmu pengetahuan alam materi makhluk hidup kelas 6 berbasis *android*, penulis menggunakan *handphone smartphone android* pada versi 4.1.2 (*Jellybean*).

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah Metode Pengujian *Black-Box*. Metode ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Adapun faktor-faktor pengujian *blackbox* adalah :

1. *File integrity*

Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa *file* yang digunakan benar dan data dalam *file* tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. *Service levels*

Menekankan bahwa hasil yang diinginkan di dapat dalam waktu yang diinginkan oleh *user*. Untuk mencapai keinginan tersebut, harus dilakukan penyesuaian antara keinginan *user* dengan sumber daya yang ada.

3. *Ease of use*

Menekankan perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoprasikan dan menyiapkan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut dengan *usability* sistem terhadap interaksi antara manusia dan sistem.

4. *Authorization*

Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. *Authorization* menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus. Fokus Pengujian *Black box testing* yaitu sebagai berikut :

- a. Menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi.
- b. *Test input* dan *output* untuk fungsi yang ada tanpa memperhatikan prosesnya.

Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi:

1. Fungsi tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan antar muka,
3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data),
4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program.

4.3.1 Hasil Pengujian (*Mobile Android*)

Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Item Yang Diuji	Bagian	Jenis Pengujian
Menu Katalog	Katalog	<i>Black Box</i>
Menu Boking Rumah	Booking Rumah	<i>Black Box</i>
Petunjuk	Petunjuk	<i>Black Box</i>

Tabel 4.1 menunjukkan bagian-bagian yang akan diuji pada sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang. Ada 3 bagian inti pada *aplikasi* yang akan diuji, yaitu menu Menu Katalog, Menu Booking Rumah, Menu Petunjuk. Ketiga bagian aplikasi itu akan diuji menggunakan metode *BlackBox*.

Tabel 4.2 Pengujian Menu Katalog

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Katalog</i>	Klik Link	Menampilkan detail produk	OK

2	<i>Halaman Detail</i>	Klik Link	Menampilkan informasi rumah	OK
---	-----------------------	-----------	-----------------------------	----

Tabel 4.2 merupakan hasil pengujian menu daftar produk dan detail produk.

Tabel 4.3 Pengujian Menu Booking Rumah

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama</i>	Input	Menampilkan data nama	OK
2	<i>Input Alamat</i>	Input	Menampilkan alamat	OK
3	<i>Input Telepon</i>	Input	Menampilkan isi telepon	OK
6	<i>Tombol Kirim Data</i>	Klik Link	Menyimpan Data Booking Rumah	OK

Tabel 4.3 merupakan hasil pengujian menu booking rumah berupa input nama, alamat, telepon dan tombol kirim data.

Tabel 4.4 Pengujian Menu Petunjuk

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Petunjuk</i>	Klik Link	Menampilkan halaman petunjuk	OK

Tabel 4.4 merupakan hasil pengujian menu petunjuk yang berisikan informasi petunjuk.

4.3.2 Hasil Pengujian (Web)

Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Item Yang Diuji	Bagian	Jenis Pengujian
Menu Login	Halaman Login	<i>Black Box</i>
Menu Home	Halaman home	<i>Black Box</i>
Menu Pelanggan	Halaman Pelanggan	<i>Black Box</i>
Menu Produk	Halaman Produk	<i>Black Box</i>
Menu Booking	Halaman Booking	<i>Black Box</i>
Menu Laporan	Halaman Laporan	<i>Black Box</i>
Menu Logout	Halaman Logout	<i>Black Box</i>

Tabel 4.6 menunjukkan bagian-bagian yang akan diuji pada sistem informasi penjualan perumahan pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang. Ada 7 bagian inti pada *aplikasi* yang akan diuji, yaitu menu Menu Login, Menu Home, Menu Pelanggan, Menu Produk, Menu Booking, Menu Laporan, Menu Logout. ketujuh bagian aplikasi itu akan diuji menggunakan metode *BlackBox*.

Tabel 4.7 Pengujian Menu Login

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Username</i>	Input	Menampilkan isi username	OK
2	<i>Input Password</i>	Input	Menampilkan isi password	OK

Tabel 4.7 merupakan hasil pengujian menu login.

Tabel 4.8 Pengujian Menu Home

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Halaman Home</i>	Klik Link	Menampilkan isi home	OK

Tabel 4.8 merupakan hasil pengujian menu home.

Tabel 4.9 Pengujian Menu Pelanggan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama</i>	Input	Menampilkan isi nama	OK
2	<i>Input Alamat</i>	Input	Menampilkan isi alamat	OK
3	<i>Input telepon</i>	Input	Menampilkan isi telepon	OK
4	<i>Input tgl Daftar</i>	Input	Menampilkan isi tgl daftar	OK
5	<i>Tombol Simpan</i>	Klik Link	Menyimpan data pelanggan	OK
6	<i>Tombol Cancel</i>	Klik Link	Membatalkan transaksi penginputan	OK

Tabel 4.9 merupakan hasil pengujian menu tambah data pelanggan

Tabel 4.10 Pengujian Menu Pelanggan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Jenis Rumah</i>	Input	Menampilkan isi nama	OK

2	<i>Input Type</i>	Input	Menampilkan isi alamat	OK
3	<i>Input Lokasi</i>	Input	Menampilkan isi telepon	OK
4	<i>Input Harga</i>	Input	Menampilkan isi tgl daftar	OK
5	<i>Input DP</i>	Input	Menampilkan isi DP	OK
6	<i>Input Stok</i>	Input	Menampilkan isi stok	OK
7	<i>Input Gambar</i>	Input	Menampilkan isi gambar	OK
8	<i>Tombol Simpan</i>	Klik Link	Menyimpan data produk	OK
9	<i>Tombol Cancel</i>	Klik Link	Membatalkan transaksi penginputan	OK

Tabel 4.10 merupakan hasil pengujian menu tambah data produk

Tabel 4.11 Pengujian Menu Booking

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input No Booking</i>	Input	Menampilkan isi no booking	OK
2	<i>Tombol Cari</i>	Klik Link	Menampilkan isi data booking	OK

Tabel 4.11 merupakan hasil pengujian menu booking

Tabel 4.12 Pengujian Menu Laporan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
----	-----------------	----------------	-----------------------	-----------------

1	<i>Input Tgl Mulai</i>	Input	Menampilkan isi tgl mulai	OK
2	<i>Input Tgl Sampai</i>	Input	Menampilkan isi tgl sampai	OK
3	<i>Tombol Proses</i>	Klik Link	Menampilkan Print Out Laporan Data Booking	OK

Tabel 4.12 merupakan hasil pengujian menu laporan booking rumah

Tabel 4.13 Pengujian Menu Logout

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Logout</i>	Klik Link	Keluar Aplikasi	OK

Tabel 4.13 merupakan hasil pengujian menu logout

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang ada pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang memudahkan perusahaan perumahan menyebarkan informasi perumahan baru.
2. Sistem informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang memudahkan pembeli melihat produk perumahan tanpa harus mendatangi tempat perumahan.
3. Sistem informasi penjualan primeland mempermudah dalam proses pemesanan rumah.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian terhadap Sistem Informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang Berbasis Android, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pengembangan aplikasi untuk platform lain misalnya iOS.
2. Pengembangan aplikasi dengan fitur yang lebih menarik seperti penambahan fitur penghitungan angsuran KPR.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Zulkifli, (2005)“*Manajemen Sistem Informasi*”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fatta. A, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Fahad & Utomo. C. (2013). Analisa Penetapan Harga Jual Unit Rumah pada Proyek Perumahan Soka Park Bangkalan. *Jurnal Teknik Pomits*. 2 (2)
- Jogiyanto, H. M. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: ANDI
- Kadir, Abdul, Triwahyuni. TCH. (2005). ”*Pengenalan Tekhnologi Informasi*”. Yogyakarta.
- Munawar. (2005). “*Pemodelan Visual dengan UML*”. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Putu Agus Eka Pratama. (2014). *Sistem Informasi & Implementasinya*. Bandung: Informatika
- Roger S. Pressman. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak* (7 ed). Yogyakarta: ANDI
- Rossa. A. S & Shalahuddin. M. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Sanusi, R. S, dkk. (2012). Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan Rumah. *Jurnal Algoritma*. 09 (23).
- Sastra, Suparno M & Marlina, Endi. (2006). *Perencanaan dan Pengembangan Perumahan*. Yogyakarta: ANDI
- Tata Sutabri. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI