

## **BAB 2      TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1   Ruang Lingkup Perusahaan**

Pada tahap ini merupakan peninjauan terhadap tempat penelitian studi kasus yang dilakukan di PT. Pesona Mitra Kembar Mas. Tinjauan ini meliputi Profil Singkat Perusahaan dan Struktur Organisasi yang ada didalam perusahaan tersebut.

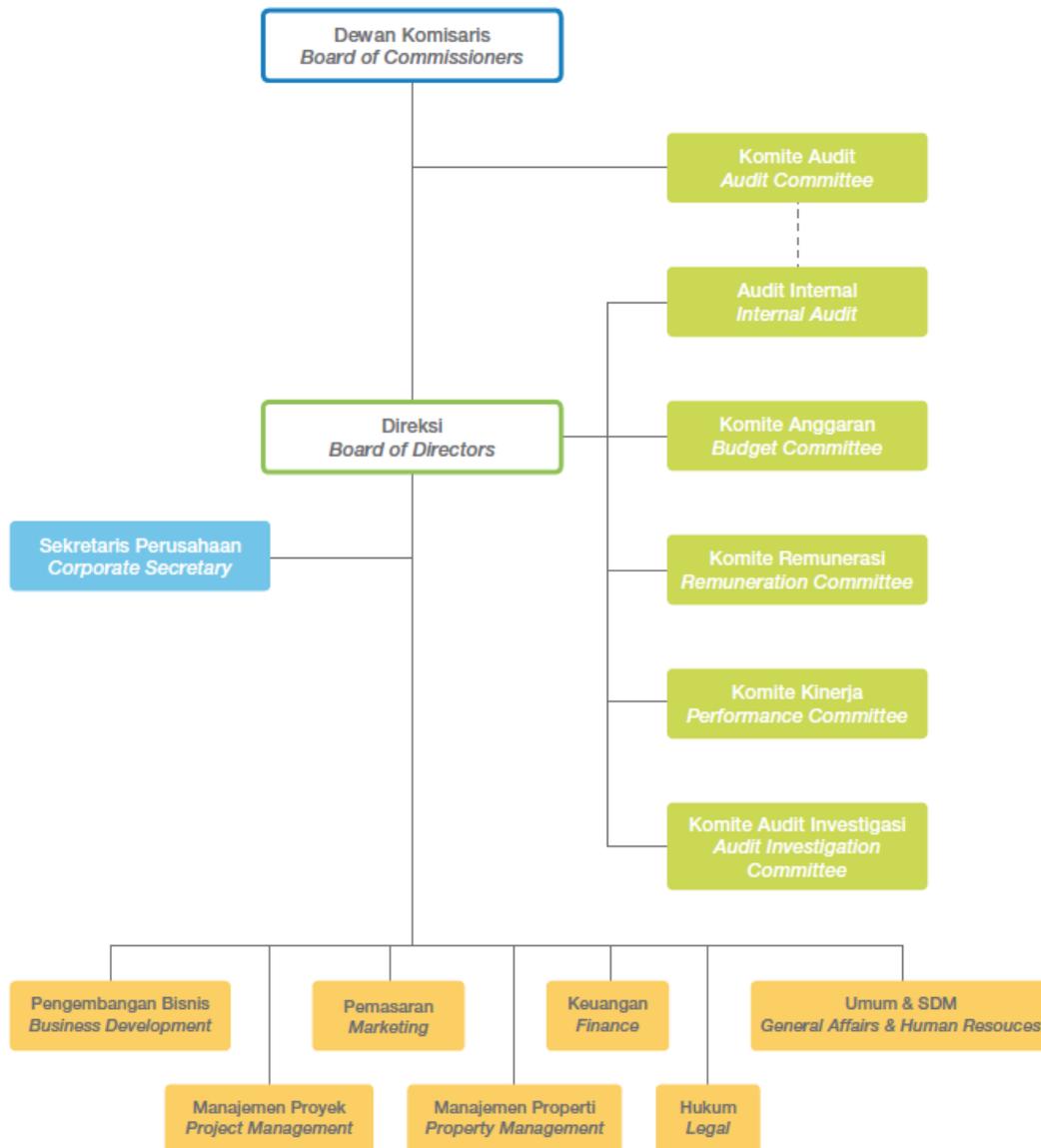
#### **2.1.1   Profil Singkat Perusahaan**

PT. Pesona Mitra Kembar Mas yang merupakan anak usaha dari PT. Agung Podomoro Land TBK. PT. Pesona Mitra Kembar Mas membuka marketing gallery dengan nama Podomoro Pavillion yang berlokasi di Jalan Diponegoro No. 27, Bandung.

Podomoro Pavillion merupakan galeri pemasaran beragam produk properti mulai dari residensial hingga komersial unggulan yang dikembangkan PT. Pesona Mitra Kembar Mas. PT. Pesona Mitra Kembar Mas mempunyai salah satu proyek *masterpiece* yang bernama Podomoro Park Bandung yang terletak di keindahan Bandung Selatan.

#### **2.1.2   Struktur Organisasi**

Adapun struktur organisasi di PT. Pesona Mitra Kembar Mas dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 0.1 Struktur Organisasi

## 2.2 Landasan Teori

Landasan Teori merupakan sebuah konsep yang didalamnya memiliki isi atau pernyataan yang sistematis dan tertata rapi. Dengan kata lain landasan teori memiliki sebuah definisi, konsep dan juga proposisi yang telah disusun rapi, yang bertujuan menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan.

### **2.2.1 Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu dari teknik dalam mengumpulkan data atau informasi. Wawancara dilakukan dengan adanya minimal dua pihak yaitu sumber dan narasumber. Terkadang masih banyak juga yang belum memahami proses dalam wawancara, karena masih menganggap wawancara merupakan bentuk percakapan yang sedang dilakukan di dalam keseharian, pemahaman seperti itu sebenarnya kurang tepat. Di dalam penelitian, wawancara digunakan untuk mencari sebuah informasi, dan wawancara memiliki karakter yang penting yang tidak dimiliki oleh tes yang lainnya karena mempunyai skala yang objektif. Apabila digunakan dengan memakai jadwal yang tersusun dengan baik, suatu wawancara dapat menghasilkan banyak informasi, bersifat fleksibel, dan dapat diadaptasikan terhadap situasi – situasi individual [1].

### **2.2.2 Platform**

*Platform* adalah suatu program atau rencana kerja untuk dieksekusi, dan suatu program atau rencana kerja tersebut akan dijadikan sebagai dasar berjalannya suatu sistem. Dalam dunia teknologi *platform* merupakan sebuah kolaborasi antar perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) untuk menjalankan sebuah sistem atau program, namun belakangan ini *platform* lebih ditekankan pada dunia *digital* yang dipakai nyaris di semua bidang mulai dari bisnis, pendidikan, politik dan lain sebagainya.

### **2.2.3 Promosi**

Promosi merupakan sebuah bagian dan juga proses dalam strategi pemasaran yang digunakan sebagai cara untuk memberitahu, membujuk dan berhubungan dengan pasar tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan melalui periklanan, promosi penjualan, publikasi maupun penjualan Personal [2].

#### **a. Periklanan (*Advertising*)**

Pertama, Periklanan atau *Advertising* adalah komunikasi non – individu dan promosi ide, barang maupun jasa melalui media cetak (majalah dan koran), media jaringan (telepon dan *satellite*), media penyiaran (televisi

dan radio), media elektronik (website dan *social media*) dan media pameran (pameran dan *billboard*).

b. Promosi Penjualan (*Sales Promotion*)

Kedua, Promosi Penjualan atau *Sales Promotion* adalah kegiatan perusahaan untuk memasarkan atau mengenalkan produk – produk dan jasa sedemikian rupa agar konsumen mudah melihatnya dan juga akan menarik perhatian konsumen untuk membeli dan menggunakan.

c. Publikasi

Ketiga, Publikasi biasanya cara yang digunakan juga oleh perusahaan untuk mendorong percobaan pembelian produk atau jasa sebagai pengaruh tak langsung kepada konsumen agar konsumen mengetahui dan berminat bahkan membeli produk atau jasa tersebut di media pemasaran.

d. Penjualan Personal (*Personal Selling*)

Keempat, Penjualan Personal atau *Personal Selling* adalah interaksi antar individu yang saling bertatap muka dan dilakukan oleh tenaga penjualan perusahaan yang bertujuan untuk melakukan penjualan, menjawab pertanyaan, pengadaan pesanan, membuat penjualan dan juga hubungan ke konsumen [3].

#### **2.2.4 Pemasaran**

Pemasaran merupakan aktifitas yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan juga untuk menemukan kebutuhan manusia, sesuai dengan asal kata pemasaran yang berarti pasar atau *market*. Pemasaran bukan berarti hanya memasarkan produk – produk saja tetapi bisa juga merupakan jasa, memasarkan barang atau jasa bukan berarti hanya untuk mengenalkan produk – produk dan menjualnya tetapi lebih dari itu. Pemasaran dapat diartikan juga sebagai “*Meetings Needs Profitably*” yang berarti sebuah perusahaan dapat melayani kebutuhan konsumen dengan cara menguntungkan baik dari sisi konsumen maupun perusahaan [4].

Definisi tentang pemasaran menurut para ahli, berikut adalah pengertian dari beberapa ahli mengenai definisi tentang pemasaran.

a. William J. Stanton (2001)

Pemasaran merupakan sistem keseluruhan dari berbagai kegiatan bisnis atau usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga barang atau jasa, mempromosikan, mendistribusikan dan memuaskan konsumen.

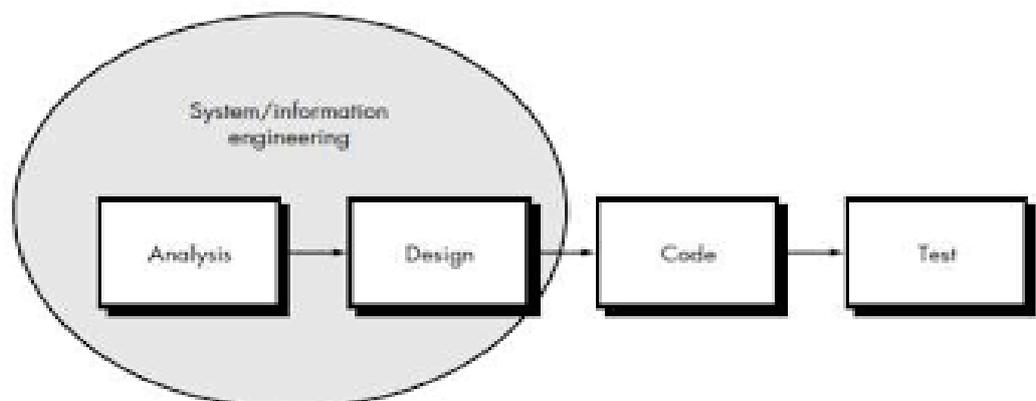
b. Kotler and Amstrong (2008)

Pemasaran merupakan proses managerial dimana orang – orang yang terdapat di dalamnya mendapatkan apa yang diinginkan melalui penciptaan atau pertukaran produk yang ditawarkan kepada orang lain.

Dari beberapa definisi diatas tentang pemasaran, didapatkan beberapa kesimpulan tetang pemasaran yaitu, pemasaran adalah sebuah kegiatan yang dimana keduanya saling berhubungan antara pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen.

### 2.2.5 Waterfall

Metode *waterfall* merupakan pemodelan yang digunakan untuk pengembangan sistem atau perangkat lunak, model *waterfall* ini merupakan model pengembangan sistem dengan cara sekuensial atau berurutan yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean dan yang terakhir adalah uji coba. Gambar 2.2 berikut adalah gambar tahapan – tahapan metode *waterfall* [5].



Gambar 0.2 Metode Waterfall

Berikut adalah penjelasan dari masing – masing tahapan yang ada di metode *waterfall*.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis yaitu dilakukan nya analisis terhadap kebutuhan sistem atau perangkat lunak, fungsi – fungsi dari setiap proses, mengidentifikasi masalah dan juga aktivitas pendefinisian sistem. Tahapan analisis ini dilakukan untuk menemukan solusi dari permasalahan dan aktivitas – aktivitas tersebut.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini merupakan proses beberapa tahapan dan langkah dalam pembuatan model – model perangkat lunak. Tahapan ini menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak dari kebutuhan fungsional menjadi rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah program dan juga tahap selanjutnya.

3. Pengkodean (*Code*)

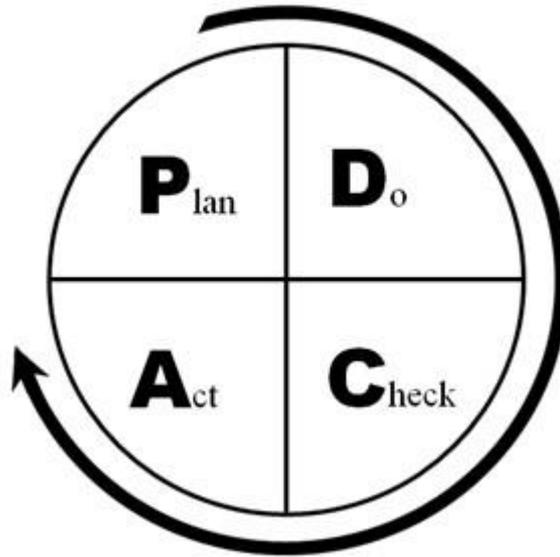
Pada tahap pengkodean ini ialah hasil dari tahap perancangan yang diterjemahkan ke dalam bahasa mesin melalui bahasa pemrograman. Dalam tahapan ini terdapat beberapa aktivitas seperti pembuatan kode program dan juga pembuatan antar muka program.

4. Ujicoba (*Test*)

Pada tahap Ujicoba atau tahapan terakhir di metode *waterfall* ini merupakan pengujian terhadap sistem atau perangkat lunak yang sudah dibuat untuk mengetahui kekurangan dari program tersebut, agar menghasilkan keluaran atau *output* yang sesuai dengan yang diharapkan.

### 2.2.6 Model PDCA

PDCA (*Plan, Do, Check, Act*) sering disebut juga *Deming Circle/Deming Cycle/Wheel*, model PDCA merupakan sebuah metode manajemen empat langkah iterative yang digunakan pada proses bisnis untuk kontrol dan peningkatan berkelanjutan dari proses dan produk. Terdapat beberapa fase dalam PDCA yaitu (*Plan, Do, Check, Art*) masing – masing fase akan dijelaskan berikut ini :



Gambar 0.3 Model PDCA

1. *Plan*

Pada fase *Plan* merupakan tahap mengidentifikasi masalah dan menganalisis masalah dengan menghubungkan fakta – fakta serta menggunakan asumsi – asumsi yang berkaitan dengan masa yang akan datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan – kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu.

2. *Do*

Pada fase *Do* merupakan tahap melakukan perencanaan proses yang telah ditetapkan sebelumnya dan memantau proses pelaksanaan. Ukuran – ukuran proses ini juga telah ditetapkan sebelumnya pada tahap *plan*. Mengacu pada penerapan dan pelaksanaan aktivitas yang direncanakan.

3. *Check*

Pada fase *Check* merupakan tahap mengukur seberapa efektif percobaan yang telah dilakukan, dan tahapan ini juga dilakukan agar bisa menghasilkan hasil yang lebih baik. Jika hasilnya sudah memuaskan barulah kita menuju pada fase berikutnya.

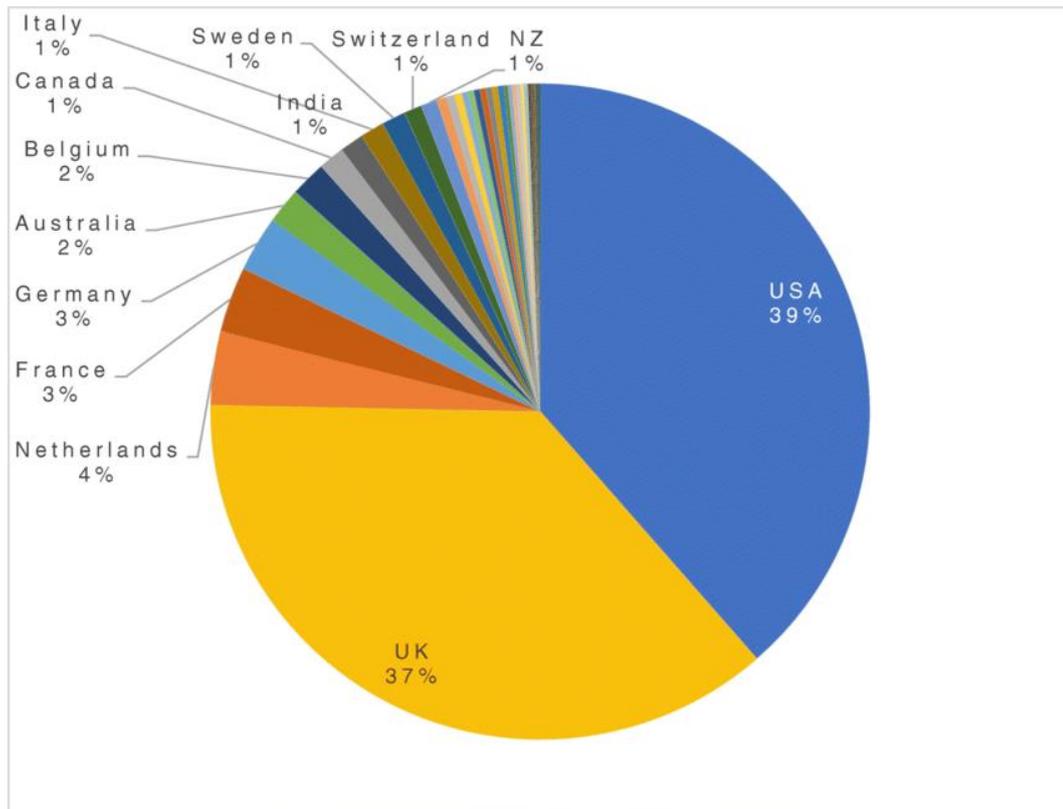
4. *Act*

Pada fase *Act* merupakan tahap menindaklanjuti untuk membuat perbaikan yang diperlukan, meninjau seluruh langkah dan memodifikasi proses untuk memperbaikinya sebelum implementasi berikutnya. Jika tahapan ini sudah selesai artinya kita sudah sampai di tahapan berikutnya yang lebih baik, kita dapat mengulangi proses ini dari awal kembali untuk mencapai tahapan yang lebih tinggi.

### **2.2.7 Diagram Lingkaran (*Pie Chart*)**

Diagram lingkaran atau yang biasa disebut dengan *pie chart*, merupakan grafik statistik yang berbentuk lingkaran dan dapat dibagi menjadi beberapa potongan atau irisan. Luas dari *pie chart* sendiri bergantung pada banyaknya atau kuantitas data yang dimiliki, satu lingkaran tersebut menunjukkan bagian utuh 360° atau seratus persen.

Diagram lingkaran atau *pie chart* ini sering digunakan dan paling banyak digunakan di kalangan bisnis, yang bertujuan untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dan juga memudahkan dalam presentasi. Berikut adalah contoh *pie chart* yang digunakan dalam bentuk persen dapat dilihat pada gambar 2.3 berikut ini :



Gambar 0.4 Pie chart

Sumber : [https://www.researchgate.net/figure/Pie-chart-demonstrating-distribution-of-journal-country-in-publications-using-the-term\\_fig5\\_343213735](https://www.researchgate.net/figure/Pie-chart-demonstrating-distribution-of-journal-country-in-publications-using-the-term_fig5_343213735)

Untuk rumus yang digunakan dalam *pie chart* ini ialah, jumlah data / jumlah data keseluruhan x 100%. Setelah dilakukannya perhitungan tersebut, maka hasilnya akan diconvert menjadi sebuah bentuk *pie chart* yang beruapa persen.

### 2.2.8 ERD (*Entity Relational Diagram*)

ERD adalah kepanjangan dari (*Entity Relational Diagram*) merupakan model data atau sebuah model teknik pendekatan yang menggambarkan hubungan suatu model. Menurut Simarmata (2010:67), ERD (*Entity Relational Diagram*) merupakan alat yang digunakan sebagai pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data di dalam suatu proyek ke dalam entitas – entitas dan menentukan hubungan antar entitas.

Terdapat simbol – simbol dan penjelasan yang ada dalam ERD (*Entity Relational Diagram*) yaitu sebagai berikut :

a. Entitas (*Entity*)

Pada ERD (*Entity Relational Diagram*), entitas digambarkan dengan suatu yang nyata berbentuk persegi, yang mempunyai makna dimana kita akan menyimpan data.

b. Relasi (*Relationship*)

Pada ERD (*Entity Relational Diagram*), relasi digambarkan dengan hubungan alamiah yang berbentuk belah ketupat yang terjadi antar entitas bahkan antar entitas satu dengan entitas lainnya.

c. Atribut

Pada ERD (*Entity Relational Diagram*), atribut merupakan sifat atau karakteristik dari tiap – tiap entitas yang dimana atribut sering dikatakan sebagai elemen dari tiap – tiap entitas dan *relationship*.

d. Garis Penghubung (Link)

Pada ERD (*Entity Relational Diagram*), garis penghubung merupakan garis yang menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi.

#### **2.2.8.1 Kardinalitas Relasi ERD (*Entity Relational Diagram*)**

Kardinalitas relasi merupakan jumlah maksimal tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain.

1. Satu ke satu (*One to one*)

Hubungan satu ke satu, setiap hubungan yang terjadi pada Entitas A hanya mempunyai satu hubungan atau berhubungan paling banyak dengan Entitas B, begitu pun sebaliknya setiap hubungan yang terjadi pada Entitas B hanya mempunyai satu hubungan atau berhubungan paling banyak dengan Entitas A.

2. Satu ke banyak (*One to many*)

Hubungan satu ke banyak, setiap hubungan yang terjadi pada Entitas A dapat berhubungan dengan banyak pada Entitas B, begitu pun sebaliknya

setiap hubungan yang terjadi pada Entitas B berhubungan dengan paling banyak satu pada Entitas A.

3. Banyak ke satu (*Many to one*)

Hubungan banyak ke satu, hubungan yang terjadi pada Entitas A berhubungan paling banyak dengan satu pada Entitas B, begitu pun sebaliknya setiap hubungan yang terjadi pada Entitas B berhubungan dengan maksimal banyak pada Entitas A.

4. Banyak ke banyak (*Many to many*)

Hubungan banyak ke banyak, hubungan yang terjadi pada Entitas A berhubungan maksimal banyak dengan Entitas B, begitu pun sebaliknya setiap hubungan yang terjadi pada Entitas A dapat berhubungan maksimal banyak dengan Entitas B.

### 2.2.9 DFD ( Data Flow Diagram )

DFD ( Data Flow Diagram ) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan aliran – aliran data melalui sistem dan kerja atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut [6].

Terdapat simbol – simbol dan penjelasan yang ada dalam DFD (*Entity Relational Diagram*) yaitu sebagai berikut :

a. Entitas (*Entity*)

Pada DFD (*Data Flow Diagram*), entitas dapat berupa nama, organisasi atau perusahaan yang sama tetapi diluar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya.

b. Aliran Data (*Data Flow*)

Pada DFD (*Data Flow Diagram*), aliran data merupakan tempat mengalirnya informasi yang digambarkan dengan sebuah garis yang menunjukkan arah menuju ke dan keluar dari suatu proses yang menunjukkan data dari data beruoa masukkan untuk sistem atau hasil proses dari sistem.

c. Proses (*Process*)

Pada DFD (*Data Flow Diagram*), proses merupakan bagian dari sistem yang menjadikan *input* menjadi sebuah keluaran (*output*) tempat mengolah data serta aliran data masuk menjadi aliran data keluar. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan dan menghasilkan satu atau beberapa data keluaran.

d. Penyimpanan Data (*Data Store*)

Pada DFD (*Data Flow Diagram*), penyimpanan data ini berkaitan dengan penyimpanan – penyimpanan seperti *database* yang merupakan tempat penyimpanan data yang ada di dalam sistem. Penyimpanan data dapat disimbolkan dengan 2 buah garis sejajar dengan sisi samping yang terbuka, proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke *database*.

#### **2.2.9.1 Bagian- Bagian dalam DFD (*Data Flow Diagram*)**

1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan level tertinggi dalam DFD yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan suatu sistem. Dalam diagram konteks hanya ada proses dan tidak boleh ada penyimpanan data (*data store*).

2. Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses harus ada di dalam DFD karena setiap proses (*bubble*) di dalam DFD harus memiliki spesifikasi proses, tanpa adanya spesifikasi proses kita tidak dapat mengetahui apa yang terjadi di dalam setiap proses (*bubble*) tersebut.

3. Kamus Data

Kamus data dalam DFD berfungsi untuk membantu pelaku sistem untuk mengartikan perangkat lunak secara detail dan bertujuan untuk mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis. Sehingga user dan penganalisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, *storage* dan *process*.

### 2.2.10 Website

*Website* merupakan kepanjangan dari *World Wide Web* (WWW). Pada dasarnya *website* adalah halaman – halaman web yang berisi sebuah informasi yang berada di dalam sebuah domain, informasi tersebut disimpan di dalam sebuah *web server* yang dapat diakses dari sebuah peramban atau *browser* terlebih dahulu, contohnya seperti *Microsoft Edge, Mozilla Firefox atau Google Chrome* [7].

### 2.2.11 PHP

PHP adalah (*PHP Hypertext Preprocessor*) yaitu merupakan bahasa pemrograman *web server side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang dapat diintegrasikan dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*.

Pengertian PHP menurut Kristanto (2010:9), “PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada HTML”. PHP merupakan singkatan dari (*Perl Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman yang dapat digunakan oleh semua orang dan secara luas dapat digunakan untuk pembuatan serta pengembangan sebuah *website* dan yang terakhir dapat juga digunakan pada HTML yang sekaligus bekerja dalam bagian *server (server-server HTML-embedded scripting)*.

PHP dirancang agar bisa dapat bekerja sama dengan sebuah *database server* yang dibuat sedemikian rupa, sehingga dalam pembuatan dokumen HTML dapat mengakses *database* dengan sangat mudah. Bahasa *scripting* ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem atau aplikasi dimana sistem atau aplikasi tersebut dibangun oleh PHP dan akan memberikan hasil keluaran kepada sebuah *web browser*, akan tetapi secara keseluruhan proses nya dijalankan di *server*.

Terdapat kelebihan – kelebihan dalam penggunaan PHP, yaitu sebagai berikut ini :

1. PHP merupakan bahasa *script* dimana PHP tidak melakukan kompilasi di dalam penggunaannya, tidak seperti bahasa pemrograman yang lainnya.

2. PHP dapat berjalan pada *web server* yang sudah dirilis, dan dapat juga digunakan pada apache yang bersifat *open source*.
3. Karena PHP bersifat *open source*. Maka lebih cepat dan mudah apabila terdapat perubahan dan perkembangan interpreter pada PHP, karena banyak *developer* yang siap dan dapat membantu dalam mengembangkannya.
4. PHP dapat berjalan pada 3 sistem operasi, yaitu : *windows, linux, unix* dan bahkan dapat dijalankan secara *runtime* pada suatu *console*.

### 2.2.12 CSS

CSS merupakan bahasa pemrograman web yang dapat digunakan untuk mengatur style - style yang ada di tag - tag HTML [8]. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagaimana suatu text akan ditampilkan pada halaman web. Perancangan desain text dapat dilakukan dengan mendefinisikan fonts (huruf) , colors (warna), margins (ukuran), latar belakang (background), ukuran font (font sizes) dan yang lainnya. Cascading Style Sheets juga bisa berarti meletakkan styles yang berbeda pada layers (lapisan) yang berbeda. CSS terdiri dari style sheet yang memberitahukan browser bagaimana suatu dokumen itu akan disajikan. Fitur-fitur baru pada halaman web lama dapat ditambahkan dengan bantuan *style sheet*. Saat menggunakan CSS, Anda tidak perlu menulis propertis font, color atau size pada setiap paragraf, atau pada setiap dokumen. Setelah Anda membuat sebuah style sheet, Anda dapat menyimpan kode tersebut sekali saja dan dapat kembali menggunakannya bila diperlukan.

Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS dapat diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

### 2.2.13 Java Script

JavaScript terdiri dari dua kata yaitu *java* dan *script*, *java* merupakan bahasa pemrograman yang berorientasikan objek, sedangkan *script* merupakan serangkaian instruksi program.

Menurut Kadir (2013:9) "Javascript adalah bahasa script yang biasa diletakkan bersama kode HTML untuk menentukan suatu aksi". JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang dapat digunakan sebagai sarana dalam membuat sebuah program yang bertujuan agar *document* HTML yang ditampilkan pada peramban atau *browser* menjadi lebih interaktif mudah dan tidak hanya sekedar indah. JavaScript juga merupakan salah satu pemrograman web yang harus kita pelajari dan kuasai selain CSS dan HTML.

#### 2.2.14 XAMPP

XAMPP merupakan satu paket instalasi apache, PHP dan MySQL secara instant yang biasa digunakan untuk membantu proses instalasi ketiganya suatu sistem atau perangkat lunak tersebut.

XAMPP juga disini berperan sebagai *web server* yang ada di dalam lokal komputer, dan XAMPP juga dapat disebut juga sebagai sebuah *Cpanel server virtual*, yang bisa membantu sebuah sistem atau perangkat lunak yang sedang dibuat dalam melakukan *preview* sehingga *website* tersebut dapat dilakukan modifikasi tanpa harus terhubung dengan jaringan internet.

Sebagai informasi tambahan, di dalam kata XAMPP merupakan singkatan dari beberapa kata – kata berikut ini :

- X** : Program ini dapat dijalankan diberbagai macam sistem operasi seperti, *windows, mac, OS, linux* dan sebagainya.
- A** : **Apache**, adalah aplikasi *web server* yang bertugas untuk menghasilkan halaman *web* yang valid dan benar kepada pengguna (*user*) berdasarkan kode PHP yang sudah dituliskan oleh si pembuat halaman web tersebut.
- M** : **MySQL**, adalah aplikasi *database server*. SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang biasa digunakan untuk mengolah *database* dan isinya, pengembangnya disebut *Structured Query Language (SQL)*.

**P** : **PHP**, adalah bahasa pemrograman yang serupa dan lain sebagainya.

### **2.2.15 MySQL**

MySQL atau (*My Structure Query Language*) ini bersifat *open source* dan menggunakan SQL (*Structured Query Language*).

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun sebuah aplikasi web yang menggunakan sebuah database sebagai sumber, penggunaan sebuah perangkat lunak sistem SQL *Database Management System* atau biasa disebut dengan DBMS seperti MS SQL dan *oracle* dalam pengelolaan datanya, MySQL bisa dijalankan di berbagai macam sistem operasi seperti *windows*, *linux* dan lain sebagainya.