

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan perusahaan merupakan tempat studi kasus penelitian yang dilakukan di PT. Gapura Rahayu. Tinjauan penelitian ini meliputi profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas dari struktur organisasi.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT. Gapura Rahayu merupakan suatu perusahaan yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang infrastruktur serta pengembangan perumahan, hal – hal yang melatar belakangi pendirian perusahaan ini dikarenakan semakin membaiknya kondisi perekonomian nasional akhir akhir ini, serta gejolak politik dan ekonomi yang stabil serta banyaknya lahan lahan potensial khususnya di wilayah Banten dan sekitarnya.

Proyek – proyek yang ada di perusahaan ini meliputi pengembangan kawasan perumahan, Pertokoan, Gedung bertingkat dan pembangunan infrastruktur lainnya. Perusahaan ini sedang melakukan pembangunan atau pengembangan beberapa Proyek Perumahan diantaranya yaitu :

- a. Perumahan Rahayu Residence – Kelapa Dua – Serang
- b. Perumahan Kiara Rahayu – Ciruas – Serang
- c. Perumahan Pasanggrahan Rahayu – Munjul – Pandeglang
- d. Perumahan Golden Paradise Rahayu – Cilegon
- e. Perumahan Golden Paradise Rahayu – Serang
- f. Perumahan Lebak Rahayu Regency – Lebak – Rangkasbitung
- g. Perumahan Gading Park Rahayu – Serdang – Serang
- h. Vila Bandulu Rahayu – Bandulu – Anyer
- i. Tanjung Manis Rahayu Regency - Anyer

Dan disamping proyek eksternal lainnya.

Dengan pengalaman membangun beberapa proyek perumahan, tentunya perusahaan ini berharap proyek perumahan yang sedang di kembangkan akan tumbuh dengan pesat dan akan selesai sesuai dengan target yang telah ditentukan.

2.1.2 Visi dan Misi PT. Gapura Rahayu

PT. Gapura Rahayu memiliki Visi dan Misi yang merupakan sebuah tolak ukur untuk mencapai kesuksesan dan kemajuan perusahaan, sehingga dalam praktiknya, perusahaan memiliki dasar dalam membuat kebijakan dan aturan untuk kepentingan perusahaan maupun karyawan.

2.1.2.1 Visi

Menjadikan PT. Gapura Rahayu sebuah perusahaan Konstruksi dan Pengembang perumahan yang berkualitas dengan tetap mengedepankan aspek alam dan lingkungan, selain dari pada Business Oriented.

2.1.2.2 Misi

PT. Gapura Rahayu akan mencoba untuk mengembangkan areal lahan-lahan baru sesuai potensi pengembangan Tata Ruang Kota, mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, mengembangkan jasa Property serta membangun perumahan-perumahan yang berkualitas dengan orientasi bisnis sesuai dengan potensi pasar yang ada.

2.1.3 Logo PT.Gapura Rahayu

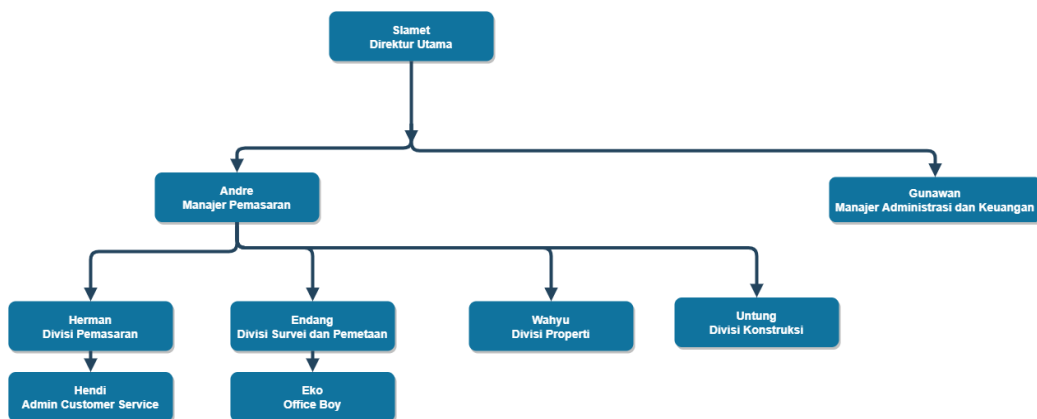
PT. Gapura Rahayu memiliki sebuah logo yang merupakan lambang identitas perusahaan berupa simbol, atau tanda gambar sebagai tanda pengenal dan ciri khas sehingga mudah diingat dan dikenal oleh masyarakat umum. Logo ini memiliki makna sesuai dengan visi misi pada perusahaan dan memberikan kenyamanan kepada konsumen. Logo PT. Gapura Rahayu dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo perusahaan PT. Gapura Rahayu

2.1.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah salah satu hal yang sangat mendasar yang dimiliki suatu perusahaan, yang dimana dapat membantu perusahaan dalam menjabarkan bagian yang bertanggung jawab untuk suatu kegiatan tertentu yang terjadi di perusahaan tersebut. Struktur organisasi PT. Gapura Rahayu dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Gapura Rahayu

2.1.5 Deskripsi Tugas dari Struktur Organisasi

Berikut adalah deskripsi tugas dari masing-masing jabatan yang tertera dalam struktur organisasi :

1. Direktur Utama

Mengawasi seluruh kegiatan di PT. Gapura Rahayu serta mengambil keputusan-keputusan penting dan aturan yang diterapkan di perusahaan.

2. Manajer Pemasaran

Menganalisis media pemasaran yang strategis dan berkembang, memonitoring dan mengarahkan sistem pemasaran dan penjualan yang sedang berlangsung, memberikan masukan positif ke pihak perusahaan yang terkait dengan pemasaran.

3. Manajer Administrasi dan Keuangan

Mengawasi keuangan perusahaan, mengumpulkan dan melakukan pendataan terhadap faktor penjualan dan faktor pembelian, mempelajari aktivitas keuangan perusahaan.

4. Divisi Pemasaran

Mengelola dan mengumpulkan data pemasaran perumahan, cluster, type dan daftar list media pemasaran yang akan digunakan di perusahaan.

5. Divisi Survei dan Pemetaan

Melakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pembinaan, pengembangan serta pemasyarakatan survei dan pemetaan.

6. Divisi Properti

Memberi informasi aktual seputar kondisi dan harga pasaran properti kepada konsumen dan membandingkan jenis properti yang sama di sebuah kawasan untuk menentukan harga pasar yang wajar dan kompetitif.

7. Divisi Konstruksi

Mengawasi proses pekerjaan di lapangan dan memastikan pelaksanaan kerja sesuai dengan metode konstruksi yang benar.

8. Admin Customer Service

Memasukkan data – data pemasaran ke dalam sistem yang sedang berjalan dan menanyakan ke konsumen mengenai produk melalui media pemasaran apa saja yang ada di perusahaan.

9. Office Boy

Bertanggung jawab pada kebersihan dan kenyamanan di lingkungan perusahaan.

2.1.6 Produk Yang Dipasarkan

Berikut adalah daftar produk tipe rumah dan harga rumah yang dipasarkan di PT. Gapura Rahayu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tipe Rumah dan Harga Rumah PT. Gapura Rahayu

Tipe Rumah dan Harga Rumah PT. Gapura Rahayu		
No	Tipe Rumah	Harga Rumah
1	Sadewa 48/84	Rp. 400.000.000
2	40/72	Rp. 300.000.000
3	Abimanyu 103/150	Rp. 950.000.000
4	Bima 72/127	Rp. 700.000.000

2.2 Landasan Teori

Dalam penelitian skripsi ini digunakan landasan teori yang berisi teori-teori yang bisa dijadikan dasar dan acuan dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemasaran

2.2.1 Sistem

Kata sistem berasal dari bahasa latin yaitu ‘systema’ dan juga bahasa Yunani yaitu ‘sustema’ yang mempunyai arti sehimpunan atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata sistem dapat memiliki arti sebagai perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk suatu totalitas [2].

Suatu sistem merupakan sekumpulan unsur-unsur yang meliputi komponen, atau variabel yang teratur, saling melakukan interaksi, saling mengandalkan atau saling bergantung satu sama lain secara terpadu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen terhubung atau berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari sekumpulan sistem yang saling terhubung, dan secara bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [2].

2.2.2 Informasi

Informasi dapat di artikan sebagai pengolahan data, pengumpulan data, pengambilan data, dan pemberitahuan data secara akurat. Data yang telah diolah menjadi suatu bentuk dan memiliki arti bagi penerima dan bermanfaat untuk mengambil keputusan saat ini maupun yang akan datang. Sekumpulan data-data yang melalui sebuah proses menjadi dasar pengambilan keputusan” [6].

2.2.3 Manajemen

Manajemen adalah seni dan ilmu perencanaan, pengorganisasian, penempatan karyawan, pemberian perintah, dan pengawasan terhadap sumber daya manusia dan alam, terutama sumber daya manusia untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu. Manajemen adalah soal proses tertentu yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan penggunaan setiap ilmu dan seni bersama-sama dan selanjutnya menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan [4].

2.2.4 Sistem Informasi

Sistem dalam suatu organisasi yang melakukan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dari suatu organisasi dan mempermudah penyajian laporan yang diperlukan[6].

Sistem yang menerima input data (masukan) dan instruksi mengolah data tersebut sesuai instruksi dan dapat mengeluarkan hasilnya [6].

2.2.5 Sistem Informasi Manajemen

SIM Merupakan Sistem manusia dan mesin yang terpadu, guna menyediakan informasi untuk menunjang suatu operasi, manajemen dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Definisi lain dari SIM adalah yaitu implementasi dari sistem informasi pada suatu organisasi dalam menyajikan informasi-informasi yang diperlukan pihak manajemen dalam setiap tingkatan. SIM sebagai sistem terintegrasi yang menyajikan informasi untuk membantu aktivitas operasional, manajemen dan fungsi penetapan keputusan di suatu organisasi sebagaimana dikutip [2].

2.2.6 Pemasaran

Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang membuat individu atau kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan serta pertukaran timbal balik produk, dan nilai dengan orang lain. Jadi, manajemen pemasaran adalah kegiatan pengaturan secara maksimal fungsi-fungsi pemasaran agar kegiatan pertukaran atau penyampaian barang atau jasa dari produsen ke konsumen dapat berjalan lancar dan memuaskan [5].

Pemasaran (marketing) yaitu sebagai proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan dengan tujuan untuk menangkap nilai dari pelanggan sebagai imbalannya” [5].

Pemasaran merupakan suatu perpaduan dari aktivitas-aktivitas yang saling berhubungan untuk mengetahui kebutuhan konsumen melalui penciptaan,

penawaran, dan pertukaran produk dan jasa yang bernilai serta mengembangkan promosi, distribusi, pelayanan dan harga agar kebutuhan konsumen dapat terpuaskan dengan baik pada tingkat keuntungan tertentu [5].

2.2.7 Sistem Informasi Manajemen Pemasaran

Sistem informasi manajemen pemasaran yaitu mendukung operasi pemasaran mulai dari akuntansi sampai dengan penelusuran pesanan pelanggan, sistem informasi menyediakan dukungan bagi manajemen dalam operasi atau kegiatan pemasaran sehari-hari. Ketika tanggapan atau respon yang cepat menjadi penting, maka kemampuan sistem informasi untuk dapat mengumpulkan dan mengintegrasikan informasi ke berbagai fungsi menjadi penting.

Mendukung pengambilan keputusan *managerial*, sistem informasi dapat mengkombinasikan informasi untuk membantu manajer menjalankan pemasaran dengan lebih baik, informasi yang sama dapat membantu para manajer mengidentifikasi kecenderungan dan untuk mengevaluasi hasil dari keputusan sebelumnya. Sistem informasi akan membantu para manajer membuat keputusan yang lebih baik, lebih cepat, dan lebih bermakna.

Mendukung keunggulan strategis, Sistem informasi yang dirancang untuk membantu pencapaian sasaran strategis perusahaan dapat menciptakan keunggulan bersaing di pasar [1].

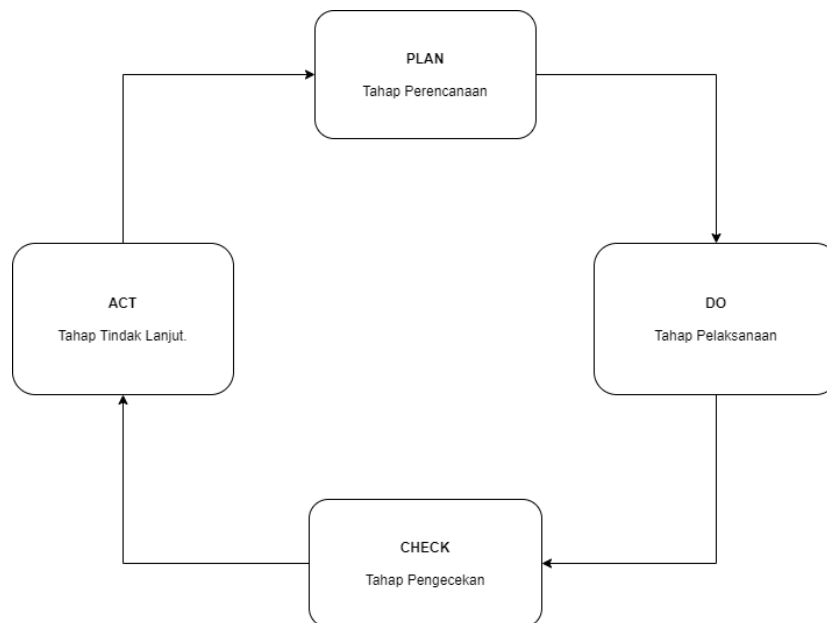
2.2.8 Ruang Lingkup Pemasaran

Pemasaran melibatkan berbagai proses dalam tahapan pelaksanaannya produsen harus mencari pembeli dan mengidentifikasi apa yang menjadi kebutuhan mereka, merancang produk dan jasa baik mutunya, menetapkan harga atas produk atau jasa tersebut, mempromosikan, dan kemudian mengirimkannya ke pasar[24]. Tujuan yang ingin dicapai melalui proses pemasaran pada sebuah perusahaan tergantung dari bisnis perusahaan, di mana melalui proses pemasaran, terjadi pengenalan produk kepada konsumen, kemudian pembelian sehingga berdampak pada pendapatan perusahaan.

1. Perencanaan Pemasaran
Pemasaran jangka Panjang, perencanaan operasional dan penyusunan anggaran pemasaran barang dan jasa
2. Falsafah Pemasaran
Proses pemasaran dan tugas manajemen pemasaran berikut konsepnya.
3. Strategi Pemasaran Terpadu
Mencakup variabel strategi produk, strategi harga, strategi promosi, dan strategi distribusi.
4. Organisasi Pemasaran
Tujuan pemasaran, struktur organisasi pemasaran berikut prosesnya.
5. Sistem Informasi
Masalah informasi pemasaran, riset pemasaran, serta menyusun sistem informasi pemasaran.
6. Kebijakan dan Profesi Pemasaran
Mencakup masalah strategi orientasi pasar, dan kebijakan menyusun strategi pemasaran.

2.2.9 Metode P.D.C.A

Siklus *Plan Do Check Act* (Rencanakan, Kerjakan, Cek, Tindaklanjuti) merupakan model manajemen yang dikembangkan oleh W. Edwards Deming berdasarkan cetusan Walter Shewhart untuk perbaikan proses maupun individu secara berkelanjutan[10]. Siklus PDCA membagi prosesnya ke dalam empat fase yang saling berhubungan antara satu sama lain, yaitu *Plan*, *Do*, *Check*, dan *Act* dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.3 Metode PDCA

Penjelasan dari Gambar 2.4 Metode PDCA :

1. *Plan* (rencanakan) : identifikasi masalah, menentukan tujuan yang ingin dicapai dan menganalisa penyebab masalah
2. *Do* (kerjakan) : mengeksekusi apa yang ada pada tahap *plan*
3. *Check* (cek) : hasil pemantauan dan evaluasi yang sudah dilakukan, apakah sesuai dengan yang direncanakan pada tahap *plan* dan *do*
4. *Act* (tindaklanjuti): menindaklanjuti hasil untuk membuat perbaikan yang diperlukan.

2.2.10 Metode Statistika

Statistika adalah sekumpulan konsep dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data kuantitatif suatu fakta tentang bidang kegiatan tertentu. Penyajian data yang berupa angka-angka dan analisis data tersebut merupakan salah satu fungsi statistika [23]. Lebih lanjut perlu dijelaskan bahwa dalam metodologi dan teori statistika modern, statistika mempunyai fungsi lebih luas, tidak hanya sekedar penyajian grafik atau tabel. Statistika adalah pengetahuan praktis dan sebagai ilmu terapan yang berperan penting dalam penerapan metode dan konsep dalam analisis data kegiatan eksperimentasi, maupun observasi, dan pengambilan inferensi. Pendapat lain tentang statistika di antaranya sebagai berikut :

1. Statistika merupakan cabang dari metode ilmiah yang menggunakan data didapatkan dengan menghitung atau mengukur bagian populasi.
2. Statistika membahas metode penarikan kesimpulan dari hasil percobaan atau proses.
3. Statistika sebagai teknologi metode ilmiah yang membahas rancangan percobaan dan investigasi serta inferensia statistika.
4. Statistika membahas rancangan program atau survei sampling untuk mendapatkan sejumlah informasi tertentu dan penggunaan informasi secara optimal dalam pembuatan inferensia tentang populasi.

Rumus yang digunakan pada penelitian ini menggunakan persentase yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{jumlah keseluruhan data}} \times 100 \%$$

2.2.11 DFD (*Data Flow Diagram*)

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem [13]. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks meliputi beberapa sistem antara lain :

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi (sebagai *terminator*).
2. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data (*storage*), digunakan secara bersama antara sistem dengan *terminator*.
5. Batasan (*boundary*), antara sistem dengan lingkungan luar.

Diagram Alir Data (DAD) atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah alat dokumentasi grafik yang menggunakan simbol-simbol untuk menjelaskan suatu proses. Walaupun namanya menunjukkan penekanan pada data, kenyataannya tidak demikian. Penekanan justru diberikan pada proses kata “data” di sana berarti data yang mengalir. Dengan kata lain, diagram di atas sebenarnya menunjukkan aliran proses. Diagram ini cocok menggambarkan proses untuk dipresentasikan kepada manajemen/pemilik

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen data store [21].

Kamus data ini sangat membantu analis sistem dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem, sehingga pendefinisian data itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur. Pembentukan kamus data dilaksanakan dalam tahap analisis dan perancangan suatu sistem.

Pada tahap analisis, kamus data merupakan alat komunikasi antara user dan analis sistem tentang data yang mengalir di dalam sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh user. Sementara itu, pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancang input, laporan dan database.

Pembentukan kamus data didasarkan atas alur data yang terdapat pada DFD. Alur data pada DFD ini bersifat global, dalam arti hanya menunjukkan nama alur datanya tanpa menunjukkan struktur dari alur data itu. Untuk menunjukkan struktur dari alur data secara terinci maka dibentuklah kamus data yang didasarkan pada alur data di dalam DFD [21].

2.2.12 ERD (*Entity Diagram Relationship*)

Model data diagram hubungan entitas (ERD/*Entity Relationship Diagram*) dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi objek-objek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas itu [13]. Secara skematik, basis data dapat dideskripsikan secara grafis dengan ERD yang memiliki komponen utama, yaitu :

1. Entitas

Entitas adalah sesuatu atau objek pada dunia nyata yang dapat dibedakan satu terhadap yang lainnya, yang bermanfaat bagi aplikasi yang sedang kita kembangkan. Entitas tersebut digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

Atribut adalah komponen untuk mendeskripsikan entitas yang digambarkan dengan bentuk elips.

3. Relasi

Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas yang digambarkan dengan belah ketupat.

Diagram ini menunjukkan hubungan antara entitas yang satu dengan yang lain dan juga bentuk hubungannya [13]. Dengan adanya hubungan antar entitas ini maka seluruh data menjadi tergabung di dalam satu kesatuan yang terintegrasi.

2.2.13 BPMN (*Business process modeling notation*)

BPMN adalah standar untuk memodelkan proses bisnis dan proses-proses *web services* [14]. BPMN menyediakan notasi yang dapat dengan mudah dipahami oleh semua pengguna bisnis, termasuk juga analis bisnis yang menciptakan draf awal dari proses sampai pengembang teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk menjalankan proses-proses tersebut.

Kategori dasar dari elemen BPD adalah:

1. *Flow Objects*
2. *Connecting objects*
3. *Swimlanes*
4. *Artifacts*

Flow Object dibagi menjadi 3, yaitu event, activity dan gateway. Berikut penjelasannya :

1. Event digambarkan dengan sebuah lingkaran dan merupakan sesuatu yang “terjadi” selama berlangsungnya proses bisnis. Event-event ini mempengaruhi aliran proses dan biasanya memiliki penyebab (trigger)

atau hasil (result). Event adalah lingkaran dengan pusat terbuka untuk memungkinkan pembedaan trigger dan result yang berbeda.

Terdapat tiga tipe event berdasarkan kapan mereka mempengaruhi aliran yaitu Start, Intermediate, dan End

2. Activity ditunjukkan dengan persegi panjang dengan ujung-ujung bulat dan merupakan bentuk umum untuk pekerjaan yang dilakukan oleh perusahaan. Sebuah aktivitas dapat berdiri sendiri atau gabungan. Tipe dari aktivitas adalah task dan sub process yang dibedakan dengan tanda + pada bagian tengah bawah dari bentuk tersebut
3. Gateway digambarkan dengan bentuk seperti belah ketupat dan digunakan untuk mengontrol percabangan dan penggabungan Sequence Flow. Jadi, gateway menentukan keputusan tradisional, penggabungan, dan penggabungan aliran. Internal Markers akan menentukan perilaku dari kontrol.

Connecting Object adalah elemen yang menghubungkan flow object. Connecting Object juga memiliki tiga jenis elemen yaitu :

1. Alur Sequence (Sequence flow) digunakan untuk menunjukkan urutan yang kegiatan akan yang dilakukan dalam sebuah proses.
2. Alur Pesan (Message Flow) digunakan untuk menunjukkan aliran pesan antara dua entitas yang siap untuk mengirim dan menerima.
3. Asosiasi (Association) digunakan untuk asosiasi data, informasi dan artefak dengan aliran benda

Swimlanes digambarkan dengan bentuk garis yang memisahkan dan mengelompokkan aktor (pelaku yang berinteraksi dengan system). Banyak metodologi pemodelan menggunakan konsep *swimlanes* sebagai mekanisme untuk membagi kategori visual yang menggambarkan kemampuan fungsional atau tanggung jawab yang berbeda.

BPMN mendukung *swimlanes* dengan dua bentuk swimlane objects yaitu *pool* yang mewakili partisipan dalam sebuah proses dan *lane* yaitu sub-bagian dalam sebuah *pool* dan akan menambah panjang dari *pool* baik vertikal ataupun horisontal. *Lanes* digunakan untuk mengatur dan mengkategorikan aktivitas.

Artifacts adalah elemen yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan dari sebuah proses. BPMN dirancang untuk memungkinkan pemodel dan alat pemodelan fleksibilitas untuk memperluas notasi dasar dan menyediakan kemampuan untuk konteks tambahan yang tepat untuk situasi pemodal tertentu, seperti misalnya pasar vertikal contoh: asuransi dan perbankan. Berbagai Artifacts dapat ditambahkan ke dalam diagram sesuai dengan konteks dari proses bisnis yang dimodelkan. Versi BPMN saat ini memiliki tiga tipe Artifacts, yaitu:

1. Data object: mekanisme untuk menunjukkan bagaimana data dibutuhkan atau diproduksi oleh aktivitas. Data object dihubungkan dengan aktivitas melalui Associations.
2. Group: diwakili dengan persegi panjang dengan ujung bulat yang digambarkan dengan garis putus-putus. Group dapat digunakan untuk tujuan dokumentasi atau analisis, tetapi tidak mempengaruhi Sequence Flow.
3. Annotation: mekanisme untuk pemodel memberikan informasi teks tambahan untuk pembaca dari diagram BPMN.

2.2.14 Flowchart

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem. Pada dasarnya, flowchart digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol mewakili suatu proses tertentu. Sedangkan untuk menghubungkan satu proses ke proses selanjutnya digambarkan dengan menggunakan garis penghubung. Dengan adanya flowchart, setiap urutan proses dapat digambarkan menjadi lebih jelas. Selain itu, ketika ada penambahan proses baru dapat dilakukan dengan mudah menggunakan flowchart ini. Setelah proses membuat flowchart selesai, maka giliran programmer yang akan menerjemahkan desain logis tersebut kedalam bentuk program dengan berbagai bahasa pemrograman yang telah disepakati [22].

2.2.15 Database

Database adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan, instansi [7].

2.2.16 Database Management System (DBMS)

Kumpulan file yang saling berkaitan bersama dengan program untuk pengelolaannya disebut sebagai DBMS. Database adalah kumpulan datanya, sedangkan program pengelolanya sendiri dalam satu paket program yang komersial untuk membaca data, mengisi data, menghapus data, melaporkan data dalam database [7].

, efektif, mudah, dan terpercaya dalam memenuhi kebutuhan informasi khususnya mengenai pembelajaran tanpa terkendala ruang dan waktu.

2.2.17 MySQL

Pada perkembangannya, MYSQL disebut juga SQL yang merupakan singkatan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh American National Standards Institute (ANSI) pada tahun 1986. MYSQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open source.

MYSQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam database yang akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. MYSQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar [15].

SQL juga dapat diartikan sebagai antar muka standar untuk sistem manajemen relasional, termasuk sistem yang beroperasi pada komputer pribadi. SQL memungkinkan seorang pengguna untuk mengetahui dimana lokasinya, atau bagaimana informasi tersebut disusun. SQL lebih mudah digunakan dibandingkan dengan bahasa pemrograman, tetapi rumit dibandingkan software lembar kerja dan pengolah data. Sebuah pernyataan SQL yang sederhana dapat menghasilkan set permintaan untuk informasi yang tersimpan pada komputer yang berbeda diberbagai lokasi yang tersebar, sehingga membutuhkan waktu dan sumber daya komputasi yang banyak. SQLite dapat digunakan untuk investigasi interaktif, atau pembuatan laporan ad hoc atau disisipkan dalam program aplikasi.

SQL juga merupakan bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk mengirimkan suatu perintah query (pengaksesan data berdasarkan pengalamatan tertentu) terhadap sebuah database. Kebanyakan software database mengimplementasikan SQL secara sedikit berbeda, tapi seluruh database SQL mendukung subset standar yang ada.

Jadi, SQL adalah permintaan yang melekat pada suatu database atau SDBD tertentu. Dengan kata lain, SQL adalah perintah atau bahasa yang melekat

di dalam SMBD. Sebagai suatu bahasa permintaan, SQL didukung oleh SMBD, seperti MySQL Server, MySQL, PostgreSQL, Interbase, dan Oracle. Selain itu SQL juga didukung oleh database bukan server, seperti MS Access maupun Paradox [15].

2.2.18 State Of The Art

Pada *state of the art* ini mengambil beberapa referensi penelitian sebelumnya termasuk jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian sebagai panduan untuk penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 State Of The Art

Review Literatur Pertama [16]	
Judul Artikel	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Properti Berbasis Android
Penulis	Andrian Eko Widodo, Aprih Widayanto, Sardiarinto
Judul Jurnal/Proceeding	Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 10 No 2 – 2021
Tahun Penerbitan	2021
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana membuat sistem informasi manajemen pemasaran properti yang dapat memudahkan karyawan serta diharapkan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang ada dengan berbasis android
Kontribusi Penulis	Membangun sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android menggunakan java dan MySql
Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian ini diharapkan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan seperti dalam pencatatan dataproperti, data supplier yang tidak terdokumentasi dengan baik, pencatatan transaksi pembelian dan proses pembelian dengan konsumen, pembayaran invoice yang sering terlewat karena tidak terdokumentasi dengan baik, serta pembuatan laporan-laporan setiap bulannya.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> a. Hasil Penelitian : Sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android b. Kesimpulan : Dengan adanya Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Properti (Simaspro) berbasis android ini dapat memudahkan pengguna aplikasi untuk menginput data kapanpun dan dimanapun c. Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> a. Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pemasaran b. Perbedaan : Pada jurnal ini sistem informasi manajemen pemasaran yang dibangun menggunakan android dan bahasa pemrograman java sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan website dan bahasa pemrograman php.

Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai membangun sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang ada.
Review Literatur Kedua [17]	
Judul Artikel	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN TV KABEL BERBASIS WEB PADA PT IRAMA TV
Penulis	Bagus Sujiwo, Efrizon
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika Vol. 7, No. 1, Maret 2019
Tahun Penerbitan	2019
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana membuat sistem informasi manajemen pemasaran TV kabel untuk digunakan sebagai referensi agar mereka tidak bosan dan bosan setelah seharian beraktivitas
Kontribusi Penulis	Membangun sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android menggunakan java dan MySql
Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian ini diharapkan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan seperti dalam pencatatan data properti, data supplier yang tidak terdokumentasi dengan baik, pencatatan transaksi pembelian dan proses pembelian dengan konsumen, pembayaran invoice yang sering terlewat karena tidak terdokumentasi dengan baik, serta pembuatan laporan-laporan setiap bulannya.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ol style="list-style-type: none"> Hasil Penelitian : Sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android Kesimpulan : Dengan adanya Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Properti (Simaspro) berbasis android ini dapat memudahkan pengguna aplikasi untuk menginput data kapanpun dan dimanapun Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pemasaran Perbedaan : Pada jurnal ini sistem informasi manajemen pemasaran yang dibangun menggunakan android dan bahasa pemrograman java sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan website dan bahasa pemrograman php.
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai membangun sistem informasi manajemen pemasaran properti berbasis android yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang ada.
Review Literatur Ketiga [18]	
Judul Artikel	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN KOPI ARABIKA SUBAK ABIAN ULIAN MURNI, KINTAMANI, BANGLI BERBASIS WEB
Penulis	I Gst. Bgs. Arya Yudiastina, I Ketut Satriawan, Ngurah Agus Sanjaya ER
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal REKAYASA DAN MANAJEMEN AGROINDUSTRI Vol. 3. No. 3. September 2015 (103-112)
Tahun Penerbitan	2015
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana membuat sistem informasi manajemen pemasaran kopi arabika Subak Abian Ulian Murni sehingga dapat menyelesaikan masalah pemasaran konvensional
Kontribusi Penulis	Membangun sistem informasi manajemen pemasaran kopi arabika Subak Abian Ulian Murni berbasis web menggunakan Php dan MySql

Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian ini diharapkan menyelesaikan permasalahan pemasaran konvensional sangat tidak efisien dan efektif untuk digunakan karena memiliki banyak kekurangan, seperti biaya promosi yang mahal atau kendala ruang dan waktu dalam proses pemasaran
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> a. Hasil Penelitian : Sistem informasi manajemen pemasaran kopi arabika Subak Abian Ulian Murni b. Kesimpulan : Hasil penilaian terhadap kualitas website pemasaran kopi arabika Subak Abian Ulian Murni menunjukkan bahwa responden menyatakan kualitas desain berada diantara baik dan sangat baik, content yang disajikan sudah mendekati lengkap, dan usability mudah untuk digunakan. c. Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> a. Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pemasaran berbasis web b. Perbedaan : Pada jurnal ini sistem informasi manajemen pemasaran yang dibangun merupakan produk kopi sedangkan pada penelitian skripsi ini perumahan
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai membangun sistem informasi manajemen pemasaran kopi arabika subak alian murni yang diharapkan mampu memasarkan kopi dengan efektif.
Review Literatur Keempat [19]	
Judul Artikel	Perancangan Sistem Aplikasi Manajemen Pemasaran Tour Dan Travel Pt. Mulya Agung Wisata
Penulis	Nurhidayat, Taufiq, Sriyono Sriyono, dan Iwan Budiarmo
Judul Jurnal/Proceeding	Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi). Vol. 5. No. 1. 2021.
Tahun Penerbitan	2021
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana membangun suatu aplikasi manajemen pemasaran yang dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan proses pengolahan data calon jama'ah.
Kontribusi Penulis	Membangun sistem aplikasi yang dapat melakukan pendataan calon jama'ah yang tepat dan akurat dengan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode Grounded Research.
Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian ini diharapkan mempermudah calon jama'ah dalam mengakses data. Dengan menggunakan sistem basis data dan perancangan aplikasi yang terkomputerisasi, maka semua data dapat tersimpan dengan rapi, pengolahan data atau informasi dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> a. Hasil Penelitian : Sistem informasi manajemen pemasaran penyelenggaraan tour dan travel b. Kesimpulan : Dengan adanya sistem aplikasi penyelenggaraan tour dan travel, segala kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan laporan-laporan tidak lagi dilakukan secara manual tetapi dengan menggunakan media berupa komputer. Sehingga pengolahan data penyelenggaraan ibadah haji dan umroh akan lebih efektif dan terjamin keamanannya. c. Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> a. Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pemasaran berbasis web dan menggunakan database MySQL

	b. Perbedaan : Pada jurnal ini sistem informasi manajemen pemasaran yang dibangun menggunakan java sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan PHP
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai sistem informasi manajemen pemasaran penyelenggaraan tour dan travel yang diharapkan mempermudah dalam melakukan proses pengolahan data calon jama'ah.
Review Literatur Kelima [20]	
Judul Artikel	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Permata Bening Berbasis Web
Penulis	Amirullah, Amirullah, and Megawati Megawati.
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi 2.2 (2016): 14-18.
Tahun Penerbitan	2016
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana membangun suatu aplikasi manajemen pemasaran yang dapat membantu dan mempermudah calon konsumen untuk mendapatkan informasi perumahan
Kontribusi Penulis	Membangun Sistem Informasi Pemasaran Perumahan yang dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran ke berbagai daerah dan meningkatkan omset penjualan PT. Anugerah Riau Mustika Pekanbaru
Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian ini diharapkan untuk mempermudah pelanggan menemukan perumahan yang diinginkan dengan menampilkan type rumah,harga rumah, dan lokasi perumahan dengan pemetaan.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian : Berdasarkan hasil pengujian dapat dianalisa bahwa sistem informasi yang telah dibuat telah memenuhi kebutuhan admin pemasaran dan pelanggan dalam memberikan informasi unit rumah dan menerima informasi unit perumahan yang dipasarkan.</p> <p>b. Kesimpulan : Dengan adanya sistem informasi pemasaran perumahan, dapat Meningkatkan pemasaran produk properti secara online sehingga mendapatkan cakupan konsumen lebih luas</p> <p>c. Saran : -</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pemasaran property rumah berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL</p> <p>b. Perbedaan : Pada jurnal ini model sistem informasi manajemen pemasaran yang dibangun menggunakan metode PIECES sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan metode P.D.C.A</p>
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai sistem informasi pemasaran perumahan yang diharapkan mempermudah pelanggan menemukan perumahan yang diinginkan dengan menampilkan type rumah,harga rumah, dan lokasi perumahan dengan pemetaan.