

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PROPERTI ASET  
MILIK BUMN BERBASIS WEBSITE DI PT PERUSAHAAN  
PERDAGANGAN INDONESIA KOTA JAKARTA**



Oleh :

**Mochamad Verdisa Ashar**

NIM : 18083000176

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG**

**2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PROPERTI ASET  
MILIK BUMN BERBASIS WEBSITE DI PT PERUSAHAAN  
PERDAGANGAN INDONESIA KOTA JAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**

Oleh :

**Mochamad Verdisa Ashar**

NIM : 18083000176

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG**

**2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Properti Aset  
Milik BUMN Berbasis Website di PT Perusahaan  
Perdagangan Indonesia Kota Jakarta

Nama : Mochamad Verdisa Ashar

NIM : 18083000176

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Universitas : Merdeka Malang

Disetujui pada tanggal :

Dosen Pembimbing



Dr. Mardiana Andarwati, M,Si

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, M,Si

# LEMBAR PENGESAHAN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Mochamad Verdisa Ashar  
NIM : 18083000176  
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Properti Aset Milik BUMN Berbasis Website di PT Perusahaan Perdagangan Indonesia Kota Jakarta

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada,

Hari :  
Tanggal :  
Tempat : Universitas Merdeka Malang

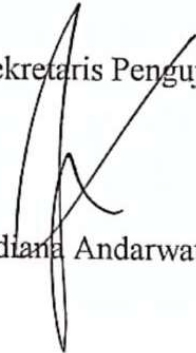
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



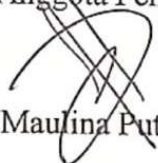
Ronald David Marcus, S.Kom., M.Kom

Sekretaris Penguji



Dr. Mardiana Andarwati, M.Si

Anggota Penguji



Devita Maulina Putri, S.ST., M.Pd.

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Malang, 13 Januari 2023

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Universitas Merdeka Malang

Dr. Mardiana Andarwati, M.Si

## SURAT PERNYATAAN

Nama : Mochamad Verdisa Ashar  
NIM : 18083000176  
Jurusan : Sistem Informasi  
Bidang Kajian : Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Properti Aset Milik BUMN Berbasis Website di PT Perusahaan Perdagangan Indonesia Kota Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Properti Aset Milik BUMN Berbasis Website di PT Perusahaan Perdagangan Indonesia Kota Jakarta”** beserta isinya adalah karya saya sendiri dan bukan karya tulis orang lain, baik berupa sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk risiko atau sanksi yang berlaku.

Malang, 13 Januari 2023



Mochamad Verdisa Ashar

## MOTTO

“ ”

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun masih jauh dari kata sempurna namun skripsi ini adalah bentuk dari perjuangan saya selama menjalani pendidikan di jenjang S1. Saya tidak bisa sampai berada di titik ini jika tidak mendapat restu-Nya.

Selain itu, skripsi ini juga saya persembahkan kepada orang-orang yang telah mendukung saya hingga hal inilah yang memotivasi penulis untuk memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah, Ibu, dan Kakak terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti sampai saat ini.
2. Dosen Pembimbing saya Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si beserta dosen-dosen FTI yang telah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat saya Havy Fatony yang selalu memberi motivasi dan masukan serta semangat agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pacar saya Dheanira Sonya Shanty yang selalu memberi semangat untuk berkuliah.
5. Terakhir, Keluarga serta teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan Hidayah-Nya Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul: *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PROPERTI ASET MILIK BUMN BERBASIS WEBSITE DI PT PERUSAHAAN PERDAGANGAN INDONESIA KOTA JAKARTA*. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, antara lain :

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Bapak dan Ibu Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moril dan spirituil.
7. Teman-teman mahasiswa Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
8. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari keterbatasan penelitian ini karena keterbatasan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga karya yang sederhana dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Malang, 13 Januari 2023

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Batasan Penelitian .....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.2 Penelitian Terdahulu .....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	11
3.1. Metode Perencanaan dan Pengembangan .....	11
3.2. Lokasi Penelitian .....	26
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.4. Teknis Analisis Data .....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1. Hasil Pengembangan Produk .....	29
4.2. Uji Coba Software.....	42
4.3. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	51
5.1. Kesimpulan.....	51
5.2. Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA .....47

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Perbandingan Penelitian .....	9
Tabel 3. 1. Tabel Black box Halaman Utama .....	19
Tabel 3. 2. Tabel Black box Halaman Profil .....	19
Tabel 3. 3. Tabel Black Box Kategori Properti .....	20
Tabel 3. 4. Tabel Black Box Halaman Artikel.....	22
Tabel 3. 5. Tabel Black Box Halaman Galeri.....	23
Tabel 3. 6. Tabel Black Box Halaman Kontak .....	23
Tabel 3. 7. Tabel Black Box Akses Admin .....	24
Tabel 4. 1. Tabel Hasil Pengujian Halaman Utama.....	42
Tabel 4. 2. Tabel Hasil Pengujian Halaman Profil .....	43
Tabel 4. 3. Tabel Hasil Pengujian Kategori Properti .....	43
Tabel 4. 4. Tabel Hasil Pengujian Halaman Artikel .....	45
Tabel 4. 5. Tabel Hasil Pengujian Halaman Galeri .....	46
Tabel 4. 6. Tabel Hasil Pengujian Halaman Kontak.....	46
Tabel 4. 7. Tabel Hasil Pengujian Akses Admin .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Model Waterfall .....	12
Gambar 3. 2. Context Diagram .....	15
Gambar 3. 3. DFD Level 0.....	15
Gambar 3. 4. Use case Diagram.....	16
Gambar 3. 5. Ruang Kerja Visual Studio Code .....	17
Gambar 4. 1. Halaman Utama.....	30
Gambar 4. 2. Halaman Profil .....	31
Gambar 4. 3. Halaman Kategori Properti .....	31
Gambar 4. 4. Halaman Kategori Gudang.....	32
Gambar 4. 5. Halaman Kategori Gedung.....	32
Gambar 4. 6. Halaman Kategori Ruko.....	33
Gambar 4. 7. Halaman Kategori Rumah.....	33
Gambar 4. 8. Halaman Artikel.....	34
Gambar 4. 9. Halaman Galeri .....	34
Gambar 4. 10. Halaman Kontak .....	35
Gambar 4. 11. Halaman Login Admin.....	36
Gambar 4. 12. Halaman Dasbor Admin.....	36
Gambar 4. 13. Halaman Data Properti.....	37
Gambar 4. 14. Halaman Tambah Properti .....	38
Gambar 4. 15. Halaman Data Artikel .....	38
Gambar 4. 16. Halaman Tambah Artikel.....	39
Gambar 4. 17. Halaman Data Galeri.....	39
Gambar 4. 18. Halaman Tambah Galeri .....	40
Gambar 4. 19. Halaman Data Profil.....	40
Gambar 4. 20. Halaman Data Admin.....	41
Gambar 4. 21. Halaman Tambah Admin .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil cek plagiasi.....	49
Lampiran 2. Biodata Peneliti .....	48
Lampiran 3. Berita Acara Bimbingan .....	49
Lampiran 4. Halaman Persetujuan Ujian Skripsi.....	51
Lampiran 5. Halaman Penilaian Ujian Skripsi 1.....	52
Lampiran 6. Halaman Penilaian Ujian Skripsi 2.....	52
Lampiran 7. Halaman Berita Acara Ujian Skripsi .....	53
Lampiran 8. Halaman Revisi Ujian Skripsi 1 .....	54
Lampiran 9. Halaman Revisi Ujian Skripsi 2 .....	55

## ABSTRAK

PT Perusahaan Perdagangan Indonesia dalam menjalankan bisnis persewaan aset masih berjalan dengan pemasaran konvensional dan informasi dari mulut ke mulut serta dibantu oleh cabang-cabang PT Perusahaan Perdagangan Indonesia seluruh Indonesia maka peneliti menentukan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah website komersial pemasaran aset properti milik BUMN sebagai teknologi informasi dalam membantu pemilik aset agar dapat melakukan pemasaran dan pengelolaan data properti. Peneliti menggunakan model *Waterfall* dalam penelitian ini karena peneliti melihat fungsi dari model *waterfall* pengerjaannya harus diselesaikan secara bertahap sesuai alur yang telah ditentukan oleh model penelitian. Perancangan dapat difokuskan dalam setiap tahap secara optimal dan berurutan, karena perancangan tidak dilakukan secara paralel. Perancangan secara paralel mengakibatkan apabila terjadi kesalahan dan kerusakan terjadi selama pengembangan dan pembuatan sistem. Perancangan Aplikasi Pemasaran Aset Milik BUMN Berbasis Website di PT Perusahaan Perdagangan Indonesia menggunakan perangkat lunak Visual Studio Code dan XAMPP berbahasa HTML dan CSS menggunakan Framework CodeIgniter 3. Dengan dibangunnya website ini PT Perusahaan Perdagangan Indonesia Kota Jakarta dapat melakukan promosi pemasaran persewaan properti aset milik BUMN menggunakan Website tersebut. Website ini juga membantu petugas dalam mengelola data properti aset sesuai dengan kategori dan ketersediaan aset. Dengan proses yang terkomputerisasi, pengguna (user) seperti admin dapat memberikan informasi mengenai aset - aset yang di komersialkan dengan cepat dalam sebuah website yang update (terbaru) memberikan informasi secara efisien kepada calon mitra yang tertarik / mencari aset strategis milik PT Perusahaan Perdagangan Indonesia serta dapat membantu menyimpan data aset perusahaan yang dibutuhkan oleh internal perusahaan.

**Kata Kunci :** Website, Pemasaran, PT Perusahaan Perdagangan Indonesia, Visual Studio Code.

## ABSTRACT

PT Perusahaan Perdagangan Indonesia in running business is still using conventional marketing from mouth information and assisted by branches of PT Perusahaan Perdagangan Indonesia throughout Indonesia, the researchers determined the purpose of this research, namely to create a commercial website for marketing property assets owned by BUMN as information technology to assist asset owners in marketing and managing property data. Researchers use the Waterfall model in this research because researchers see the function of the waterfall model, the process must be completed in stages according to the flow determined by the research model. Design can be focused in each stage optimally and sequentially, because the design is not done in parallel. Designing in parallel results in errors and damage occurring during the development and manufacture of the system. Website-based BUMN-Owned Asset Marketing Application Design at PT Indonesian Trading Company using Visual Studio Code and XAMPP software in HTML and CSS using the CodeIgniter 3 Framework. those websites. This website also assists officers in managing asset property data according to asset category and availability. With a computerized process, Users such as admins can provide information about commercialized assets quickly on a website that is updated (latest) providing information efficiently to potential partners who are interested / looking for strategic assets owned by PT Perusahaan Perdagangan Indonesia and can help store company asset data needed by the company's internals.

**Keyword :** Website, Marketing, PT Perusahaan Perdagangan Indonesia, Visual Studio Code.