

Rancang Bangun Media Pemasaran Rumah Berbasis Web Dengan Studi Kasus Pada Perumahan Espana Makassar

Design a Web-Based Home Marketing Media With Case Studies On Housing Espana Makassar

Baizul Zaman¹⁾, Syaiful Rahman²⁾, Andita Dani Achmad³⁾

^{1,2}Program Studi Informatika, STMIK Kharisma Makassar

³Program Studi Teknik Elektro, Universitas Fajar

E-mail: baizul@kharisma.ac.id¹⁾, syaifulrahman@kharisma.ac.id²⁾, anditadaniachmad@gmail.com³⁾

Abstrak – Pada penelitian ini, penulis membangun sebuah sistem pemasaran rumah berbasis web. Dalam website ini gambar rumah disajikan dalam bentuk 360 derajat. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan kemudahan kepada calon pelanggan dalam melihat bentuk rumah yang sedang dipasarkan. Website ini dibangun dengan menggunakan visual studio code dan xampp sebagai pengelola basis datanya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan website sebagai media pemasaran berhasil meningkatkan jumlah kunjungan calon pembeli rumah pada perumahan Espana Makassar sebesar 85%.

Kata Kunci: media pemasran, website prumahan, gambar 360 derajat, perumahan espana

Abstract – In this study, the authors built a web-based home marketing system. In this website the image of the house is presented in a 360 degree form. This is done as an effort to provide convenience to prospective customers in seeing the shape of the house that is being marketed. This website is built using visual studio code and xampp as the manager of the database. The results of this study showed that the use of websites as a marketing medium managed to increase the number of visits of prospective home buyers in Espana Makassar housing by 85%.

Keywords: marketing media, home website, 360-degree image, espana housing

PENDAHULUAN

Salah satu kendala dari rumah Espana saat ini adalah letaknya yang cukup jauh dari pusat Kota Makassar. Sehingga hal itu menyulitkan bagi calon konsumen yang ingin datang untuk melihatnya. Kondisi ini pun akhirnya berdampak pada rendahnya kunjungan ke rumah tersebut.

Melihat kondisi ini, maka dipandang perlu untuk mengupayakan satu solusi yang dapat menarik minat calon pembeli agar mau mengunjungi rumah Espana. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk merancang sebuah media pemasaran berbasis web yang diintegrasikan dengan sajian gambar 360 view.

Camera 360 View juga dikenal sebagai video imersif atau video bulat, adalah sebuah rekaman video dimana tampilan di setiap arah direkam pada waktu yang sama, mengambil gambar menggunakan kamera omnidirectional atau kumpulan kamera. Camera 360 View direkam menggunakan rig khusus dari beberapa kamera, atau menggunakan kamera khusus yang berisi beberapa lensa kamera yang ditanamkan ke dalam

perangkat, dan merekam sudut yang tumpang tindih secara bersamaan. Melalui penyambungan video, rekaman terpisah ini digabung menjadi satu bagian, dan warna serta kontras dari setiap bidikan dikalibrasi agar konsisten dengan yang lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu identifikasi permasalahan, pengumpulan data, analisis data, perancangan dan desain sistem, dan pengujian sistem.

Identifikasi Permasalahan

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terkait permasalahan yang ada. Adapun permasalahan yang berhasil diidentifikasi yaitu ialah banyaknya faktor yang menyusahkan konsumen yang ingin melihat perumahan Espana secara langsung, karena faktor jarak, faktor cuaca, dan faktor sulitnya jalur transportasi yang menuju kearah perumahan.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan referensi maupun sumber-sumber data terkait penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan wawancara terhadap pengembang rumah Espana.

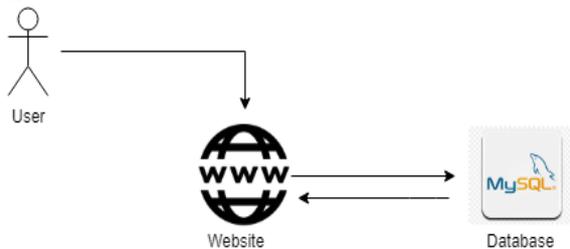
Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan mengolah data-data yang telah terkumpul untuk disajikan sebagai data dasar kebutuhan dalam merancang website.

Perancangan dan Desain Sistem

Pada tahap ini peneliti merancang desain tampilan website setelah menganalisis data-data kebutuhan sistem. Website dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta MySQL sebagai database sistemnya. Untuk tampilan gambar pada halaman website dibuat menggunakan kamera 360 view.

Adapun desain system secara umum dapat dilihat pada gambar berikut :

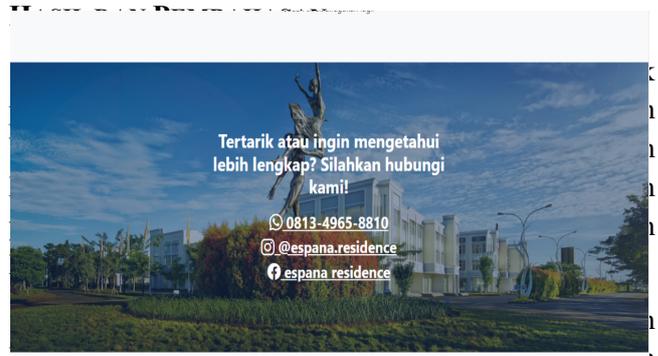


Gambar 1 Desain Sistem Secara Umum

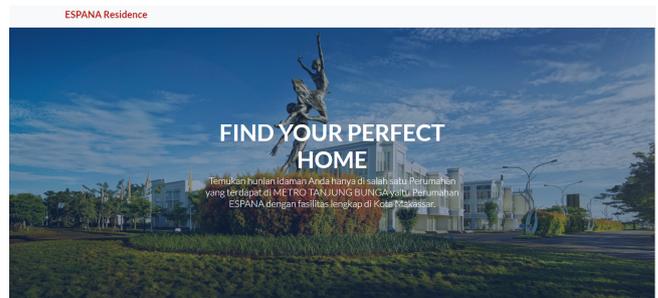
Pada gambar 1 diatas menjelaskan tentang perangkat yang akan digunakan user untuk mengakses data adalah melalui website dan akan diteruskan menggunakan jaringan internet ke server untuk pengambilan maupun untuk pengiriman data. Server akan menggunakan basis data MySQL. Website akan berperan sebagai tempat untuk melihat kondisi rumah.

Pengujian Sistem

Pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba dari aplikasi menggunakan metode pengujian blackbox untuk menguji sistem dengan memasukkan input dan melihat apakah output sesuai yang diharapkan oleh peneliti.



Espana.



Gambar 2 Halaman Depan Website

Pada halaman depan ini ada beberapa menu yang dapat diakses oleh pengunjung yaitu, menu keterangan rumah, menu fasilitas rumah, dan menu kontak.



Gambar 3 Menu Fasilitas Rumah



Gambar 4 Menu Keterangan Rumah



Gambar 5 Menu Halaman Kontak

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian ini dan membangun media pemasaran rumah berbasis web maka dapat disimpulkan beberapa hal :

1. Telah dihasilkan sebuah halaman website yang dapat menampilkan informasi terkait perumahan Espana sehingga memudahkan bagi calon pelanggan untuk melihat jenis dan spesifikasi rumah yang diinginkan
2. Pemanfaatan website sebagai media pemasaran pada perumahan espana berhasil menarik pengunjung sebesar 85% dari dari biasanya.

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini, maka kedepannya tentu saja sangat diharapkan bahwa media pemasaran berbasis website ini dapat dioptimalkan lagi dengan menambahkan sejumlah fitur interaktif lainnya agar bisa lebih menarik lagi untuk dikunjungi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini khususnya pihak perumahan Espana Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akil, I. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Unified Process Studi Kasus : Sistem Informasi Journal. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, (1): 1–11.
- Falani, A.Z., Agha, H., Ramadan, S. & Setiawan, E. 2016. Implementasi Sistem Virtual Tour Berbasis E-Panorama Untuk Pengenalan Kampus Universitas Narotama Surabaya. *Jurnal Insand Comtech*, 1(1): 9–16.
- Hardianti, L., Agus, F. & Suyatno, A. 2014. Pengembangan Website Wisata Kota Samarinda Menggunakan Teknologi Foto Vr360x. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9(3): 38–42.
- Isnandi & Wardati, I.U. 2014. Sistem Informasi

Penjualan Tiket Pada Al Fath Tours Dan Travel Pacitan. *Speed Journal - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(2): 39–43. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1280>.

- Kusumaningsih, A., Angkoso, C.V. & Anggraeny, N. 2018. Virtual Reality Museum Sunan Drajat Lamongan Berbasis Rulebased System untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(4): 473. <http://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/818>.
- Mustaqbal, M.S., Firdaus, R.F. & Rahmadi, H. 2015. (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* I(3): 34.
- Ramadhani, S. & Dkk. 2013. Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL. *Jurnal Teknika*, 5(2): 479–484.