



## **Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Pemasaran Properti di PT Seika Damar Kencana**

**Farizi ilham<sup>1</sup>, Aditya Ikhwanul Ikhsan<sup>2</sup>, Alfian Halyan<sup>3</sup>, Mochammad Rizqy Hidayatullah<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen02954@unpam.ac.id](mailto:dosen02954@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[adityaikhwan1504@gmail.com](mailto:adityaikhwan1504@gmail.com), <sup>3</sup>[alfianhalyan@gmail.com](mailto:alfianhalyan@gmail.com),  
<sup>4</sup>[rizqynayla9876@gmail.com](mailto:rizqynayla9876@gmail.com)

**Abstrak**—Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perusahaan untuk berinovasi dalam memasarkan produk dan jasanya secara digital. PT Seika Damar Kencana, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang properti, menghadapi tantangan dalam meningkatkan efektivitas pemasaran properti kepada calon konsumen. Oleh karena itu, dalam kegiatan kerja praktek ini dilakukan perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai media pemasaran properti secara digital. Aplikasi ini dirancang untuk memuat informasi properti, fitur pencarian, formulir kontak, dan sistem manajemen data oleh admin. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan dapat memperluas jangkauan pasar dan memberikan kemudahan bagi calon konsumen untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat.

**Kata Kunci:** Web, Properti, Laravel, Aplikasi, Pemasaran

**Abstract**—The advancement of information technology has encouraged companies to innovate in marketing their products and services digitally. PT Seika Damar Kencana, a company engaged in the property sector, faces challenges in improving the effectiveness of property marketing to potential customers. Therefore, this internship project focuses on the design and development of a web-based application that serves as a digital property marketing platform. The application is designed to include property information, search features, contact forms, and a data management system for administrators. With this application, the company can expand its market reach and provide convenience for potential customers to obtain information quickly and accurately.

**Keywords:** Web, Property, Laravel, Application, Marketing

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan dunia bisnis. Salah satu penerapannya adalah dalam bidang pemasaran digital (digital marketing). PT Seika Damar Kencana yang bergerak di bidang properti memerlukan media pemasaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi promosi produk. Saat ini promosi masih banyak dilakukan secara manual, seperti melalui brosur atau iklan cetak yang memiliki jangkauan terbatas dan tidak dapat diakses secara real-time oleh konsumen. Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan daftar properti secara detail, lengkap dengan fitur-fitur pencarian, pengelompokan, serta media komunikasi antara konsumen dan admin.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

1. Merancang dan membangun aplikasi berbasis web untuk memfasilitasi pemasaran properti.
2. Mengimplementasikan sistem informasi yang dapat diakses oleh calon konsumen untuk mencari dan melihat detail properti.
3. Menyediakan fitur manajemen data properti bagi admin agar mudah diperbaharui.

### **1.3 Manfaat Penelitian**

1. Bagi perusahaan: membantu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efektivitas pemasaran properti.
2. Bagi pengguna: memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi properti secara cepat dan akurat.

Bagi penulis: memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan aplikasi berbasis web sesuai kebutuhan dunia kerja.



## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Aplikasi Web**

Aplikasi web adalah jenis perangkat lunak yang dijalankan menggunakan browser dan diakses melalui jaringan internet maupun intranet. Tidak seperti aplikasi desktop yang harus diinstal secara langsung di perangkat pengguna, aplikasi web cukup diakses melalui URL, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dari berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone, selama terhubung ke internet.

### **2.2 Digital Marketing**

Digital marketing adalah strategi pemasaran modern yang memanfaatkan teknologi digital dan internet untuk mempromosikan produk, jasa, atau merek kepada konsumen secara luas dan terukur. Berbeda dengan pemasaran tradisional yang mengandalkan media cetak, televisi, atau radio, digital marketing lebih interaktif dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan pasar secara real-time.

### **2.3 Laravel**

Laravel adalah framework open-source berbasis PHP yang dirancang untuk memudahkan pengembangan aplikasi web dengan sintaks yang ekspresif dan elegan. Laravel menggunakan arsitektur MVC (*Model-View-Controller*) yang membantu memisahkan logika aplikasi (*Model*), tampilan antarmuka (*View*), dan kontrol alur data (*Controller*), sehingga kode lebih terstruktur, mudah dibaca, dan mudah dikembangkan secara kolaboratif.

### **2.4 MySQL**

MySQL adalah salah satu sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang paling banyak digunakan di dunia. MySQL bekerja dengan menyimpan data dalam bentuk tabel yang saling berhubungan, dan memungkinkan pengguna untuk melakukan operasi seperti insert, update, delete, dan query data menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*).

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi langsung di lingkungan kerja PT Seika Damar Kencana untuk memahami alur kerja dan kebutuhan sistem.
2. Wawancara dengan pihak manajemen dan staf pemasaran untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pemasaran properti.
3. Studi dokumentasi data properti perusahaan sebagai referensi dalam perancangan database dan fitur aplikasi.

### **3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem pada proyek ini menggunakan metode Waterfall, yang merupakan salah satu metode rekayasa perangkat lunak paling klasik dan sistematis. Metode ini memiliki pendekatan linier-sekuensial, yang berarti bahwa setiap tahapan dilakukan secara berurutan dan tidak dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya sebelum tahap sebelumnya selesai sepenuhnya. Metode ini cocok digunakan pada proyek yang memiliki spesifikasi kebutuhan yang sudah jelas sejak awal. Adapun tahapan dalam metode Waterfall yang diterapkan dalam proyek ini adalah sebagai berikut:

1. **Analisis Kebutuhan.** Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna (user requirement) baik dari sisi pengguna maupun admin. Kebutuhan tersebut kemudian dirinci dan didokumentasikan agar dapat menjadi dasar dalam tahapan selanjutnya.
2. **Perancangan Sistem (System Design).** Tahap ini mencakup desain antarmuka pengguna (UI), desain arsitektur sistem, serta perancangan struktur database. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan tujuan agar aplikasi yang dikembangkan memiliki fungsionalitas yang sesuai.

3. **Implementasi (Implementation).** Tahap ini merupakan proses penerjemahan dari desain sistem menjadi kode program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan framework Laravel untuk sisi backend, sedangkan HTML, CSS, dan JavaScript digunakan untuk sisi frontend. Pembangunan modul-modul dilakukan secara bertahap berdasarkan desain yang telah disusun.
4. **Pengujian (Testing).** Setelah sistem selesai diimplementasikan, dilakukan pengujian terhadap seluruh fungsi dan modul. Pengujian dilakukan secara fungsional untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai kebutuhan, serta pengujian validasi untuk memeriksa input dan keamanan sistem. Selain itu, dilakukan juga uji coba oleh pengguna untuk mendapatkan masukan langsung terhadap kenyamanan dan performa aplikasi.
5. **Pemeliharaan (Maintenance).** Tahap ini dilakukan setelah aplikasi selesai dan mulai digunakan oleh perusahaan. Pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki bug yang ditemukan, menyesuaikan sistem dengan perubahan kebutuhan perusahaan, serta meningkatkan performa dan keamanan aplikasi. Pemeliharaan juga mencakup pembaruan konten seperti penambahan property baru oleh admin melalui panel backend.

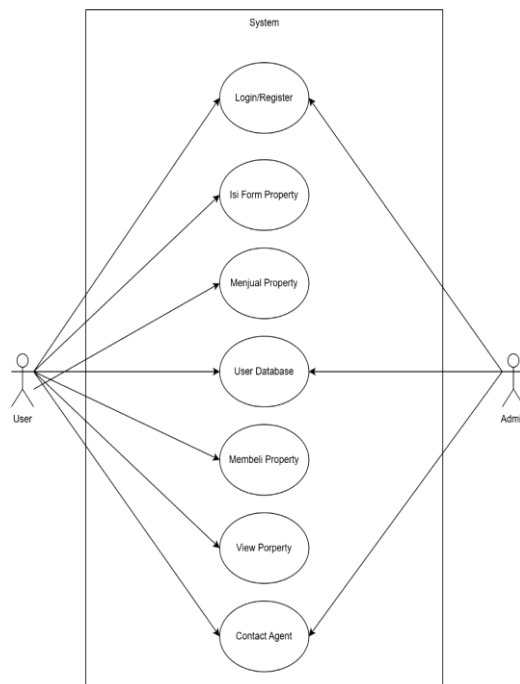
### 3.3 Alat dan Bahan

- a. Bahasa Pemrograman: PHP, HTML, CSS, JavaScript
- b. Framework: Laravel
- c. Database: MySQL
- d. Tools: XAMPP, Visual Studio Code

## 4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Perancangan Sistem

- a. Use Case

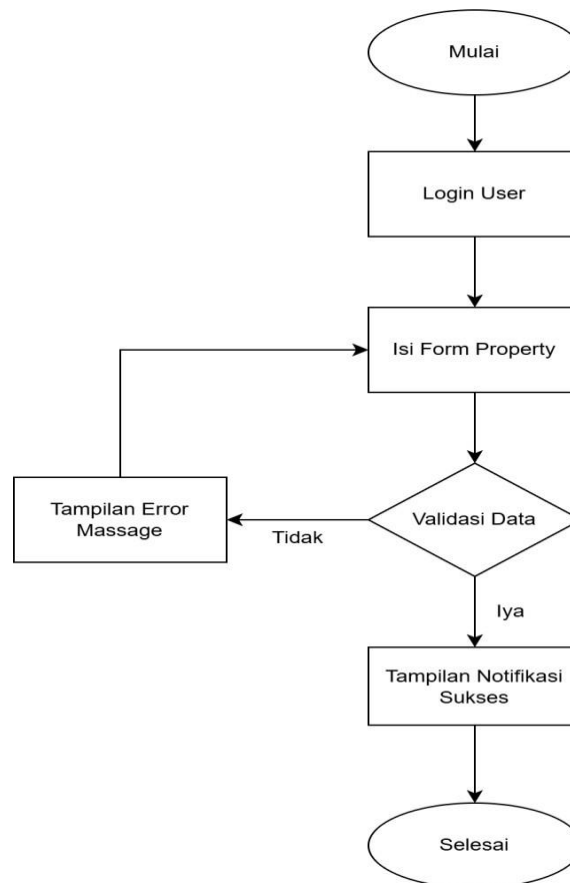


**Gambar 1.** Use Case diagram 1

Use case diagram ini menggambarkan alur interaksi dalam sistem pemasaran properti berbasis website yang dirancang untuk memfasilitasi proses jual beli properti secara digital. Terdapat dua aktor utama, yaitu User dan Admin, yang memiliki peran dan tanggung jawab berbeda dalam sistem. User dapat melakukan berbagai aktivitas seperti login atau register, mengisi form properti, menjual atau membeli properti, melihat daftar properti, menghubungi agen, serta mengelola informasi pribadinya melalui user database. Sementara itu, Admin berperan dalam mengelola dan memantau data pengguna serta properti, termasuk mengakses informasi pengguna dan melihat daftar properti yang tersedia dalam sistem.

Fitur-fitur pada sistem ini dirancang untuk mendukung proses transaksi properti yang efisien dan interaktif. Dengan adanya peran Admin sebagai pengelola dan pengawas sistem, serta User sebagai pihak yang aktif dalam kegiatan jual beli, sistem ini mampu menciptakan lingkungan digital yang aman, terstruktur, dan mudah digunakan. Use case diagram ini menjadi dasar penting dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran properti secara online, sekaligus memperkuat keterlibatan pengguna dalam seluruh prosesnya.

b. Flowchart



**Gambar 2.** Flowchart Diagram 1

Flowchart yang ditampilkan menggambarkan alur proses pengisian data properti oleh pengguna dalam sistem pemasaran properti berbasis web yang dikembangkan oleh PT Seika Damar Kencana. Proses dimulai dari tahap "Mulai", di mana pengguna terlebih dahulu melakukan login ke dalam sistem menggunakan akun yang valid. Setelah berhasil login, pengguna diarahkan untuk mengisi form data properti yang mencakup informasi penting seperti jenis properti, lokasi, harga, dan deskripsi. Data yang dimasukkan kemudian akan melewati tahap validasi sistem untuk memastikan kelengkapan dan keabsahan informasi yang diberikan.

Jika hasil validasi menyatakan data tidak sesuai atau tidak lengkap, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan (Tampilan Error Message) dan pengguna akan diarahkan kembali untuk memperbaiki isian form. Namun jika data lolos validasi, maka sistem akan menampilkan



## JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

### Volume 3, No. 5, Oktober Tahun 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 1101-1109

notifikasi sukses sebagai tanda bahwa properti berhasil didaftarkan ke dalam sistem. Proses ini ditutup dengan langkah "Selesai", menandakan bahwa alur pengisian properti telah tuntas. Flowchart ini menunjukkan komitmen PT Seika Damar Kencana dalam membangun sistem digital yang user-friendly, terstruktur, dan efisien, serta memastikan setiap data yang masuk telah sesuai dengan standar yang diterapkan untuk mendukung kelancaran transaksi properti secara online.

#### 4.2 Implementasi Program

##### a. Halaman Login

Gambar 3. Halaman Login

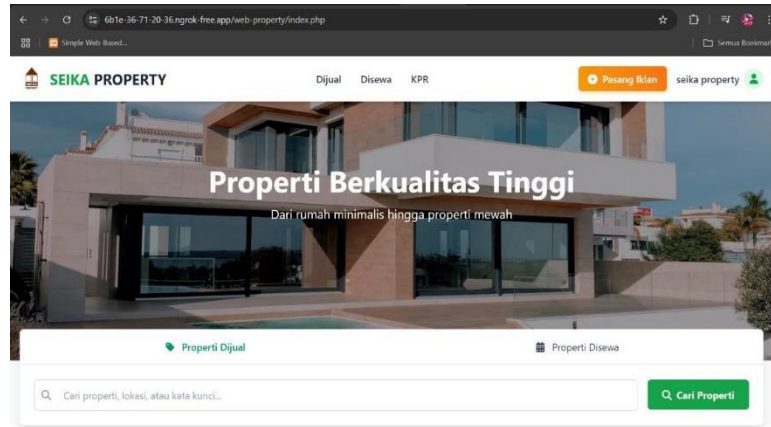
##### b. Halaman Verifikasi OTP

Gambar 4. Halaman Verifikasi OTP

##### c. Halaman Register

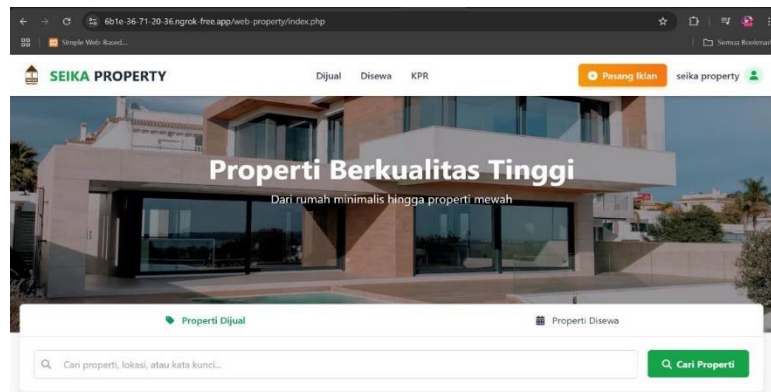
**Gambar 5.** Halaman Register

d. Halaman Dashboard



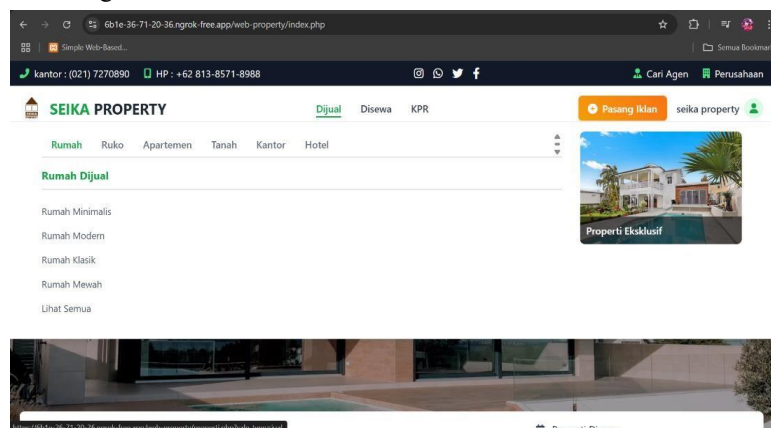
**Gambar 6.** Halaman Dashboard

e. Halaman Pasang Iklan Property



**Gambar 7.** Halaman Pasang Iklan Property

f. Halaman Mega Menu

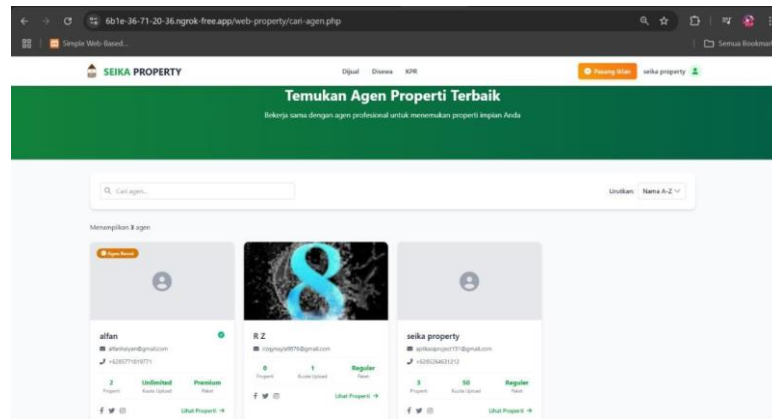


**Gambar 8.** Halaman Mega Menu



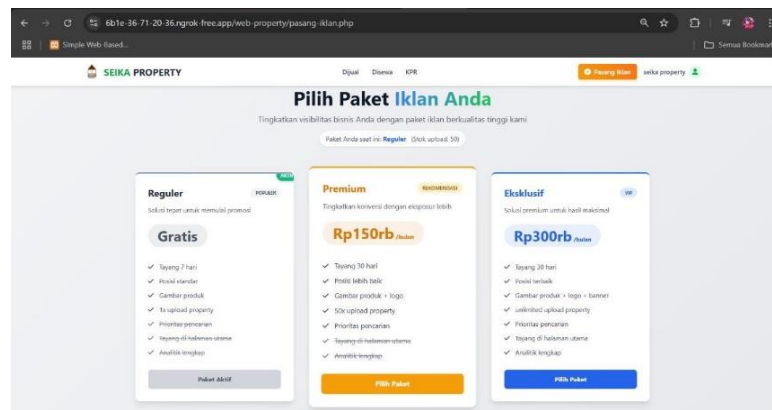
**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 3, No. 5, Oktober Tahun 2025**  
**ISSN 3025-0919 (media online)**  
**Hal 1101-1109**

g. Halaman Cari Agent



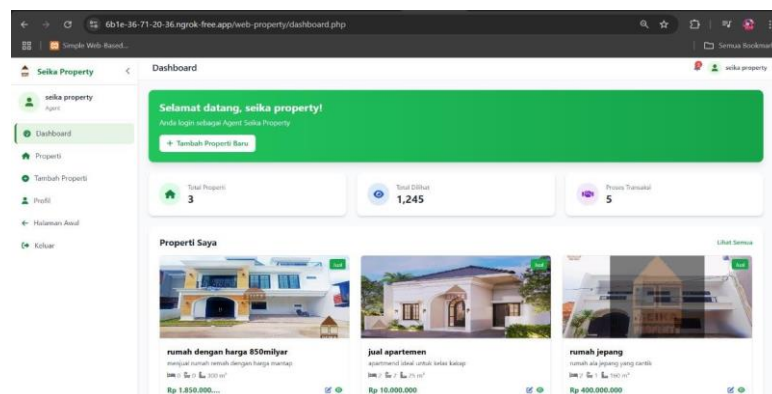
Gambar 9. Halaman Cari Agent

h. Halaman Langganan Member



Gambar 10. Halaman Langganan Member

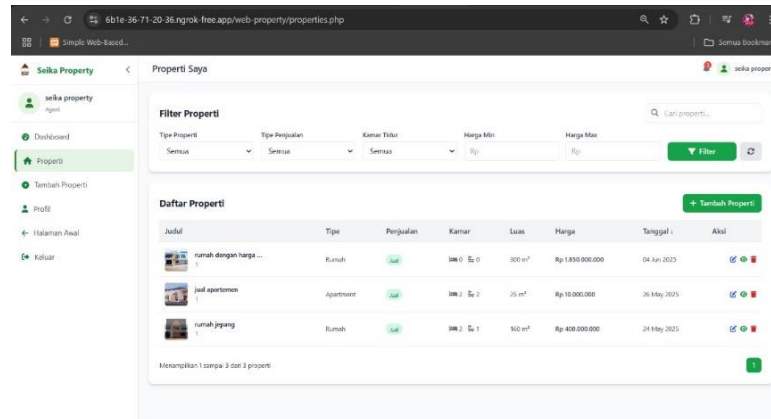
i. Halaman Dashboard Admin



Gambar 11. Halaman Dashboard Admin

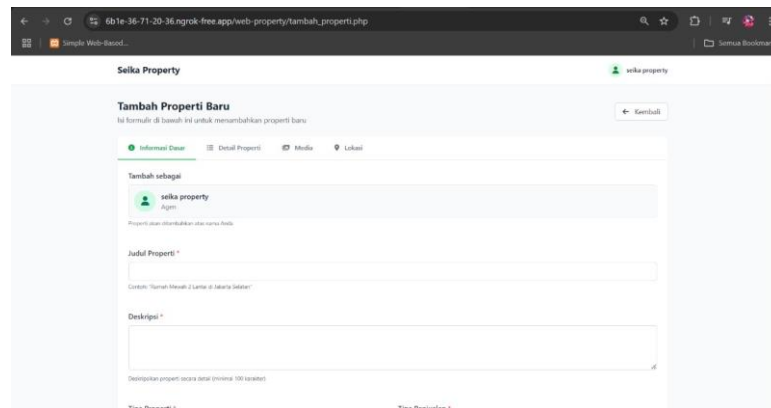


j. Halaman Property Telah Update



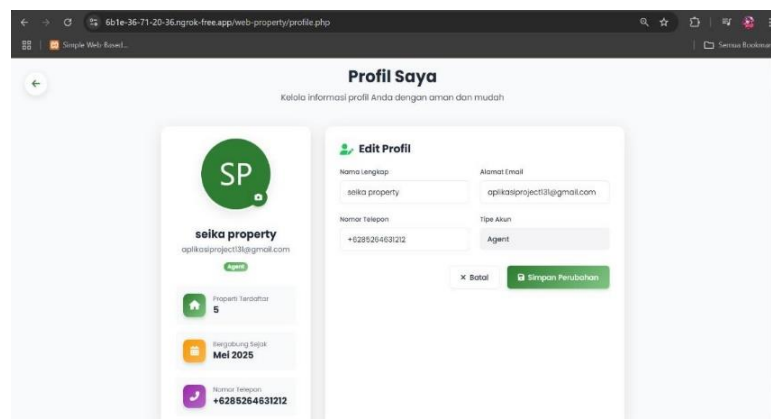
**Gambar 12.** Halaman Property Telah Update

k. Halaman Tambar Property Baru



**Gambar 13.** Halaman Tambah Property Baru

l. Halaman Profil



**Gambar 14.** Halaman Profil

## Kesimpulan

Pembuatan aplikasi berbasis web untuk pemasaran properti di PT Seika Damar Kencana telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang sangat memuaskan. Aplikasi ini dirancang khusus untuk mendukung kebutuhan perusahaan dalam memasarkan berbagai jenis properti secara digital, sehingga mampu meningkatkan efektivitas promosi serta memperluas jangkauan pasar secara





**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 3, No. 5, Oktober Tahun 2025**  
**ISSN 3025-0919 (media online)**  
**Hal 1101-1109**

signifikan. Melalui sistem ini, perusahaan dapat menampilkan informasi lengkap mengenai properti yang ditawarkan, mulai dari deskripsi, harga, lokasi, hingga foto visualisasi yang menarik, yang semuanya dapat diakses oleh calon konsumen secara real-time melalui perangkat mereka.

Pengembangan aplikasi ini menggunakan framework Laravel, yang terbukti sangat membantu dalam proses perancangan karena menyediakan arsitektur MVC (Model-View-Controller) yang terstruktur, sistem routing yang jelas, serta fitur keamanan yang handal. Hal ini memberikan keunggulan dalam hal stabilitas, efisiensi pengembangan, dan kemudahan dalam pemeliharaan sistem. Dengan hadirnya aplikasi ini, PT Seika Damar Kencana tidak hanya berhasil melakukan transformasi digital dalam proses pemasarannya, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan informatif bagi calon pembeli maupun penjual properti. Implementasi teknologi ini diharapkan dapat mendukung strategi bisnis jangka panjang perusahaan dalam menghadapi persaingan pasar properti yang semakin dinamis

## REFERENCES

- Alfiah, F., & Prima Mufti Al Rasyid, R. (n.d.). *Sistem Advertensi Properti Berbasis Laravel Framework Pada PT. Mekar Baru Properti Indonesia*. 8(1), 2022.
- Apdianto Herman, D., & Kom, S. (2022). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Jual Beli Properti Berbasis Web dengan Metode SDLC (Studi Kasus: PT Limitra Indonesia Mega). *Journal of Information System and Technology*, 03(02), 223–231.
- Asiyah, M. N., Fadillah, H., Irfiani, E., & Dafa, M. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Unit Properti Berbasis Web Pada PT. Haakon Inti Perkasa Depok. *Jurnal INSAN (Journal of Information System Management Innovation)*, 1(1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jinsan>
- Farid Fauzi, M., Wibowo, A., & Setiawan, D. (2021). IMPLEMENTASI LARAVEL DAN WHITE HAT SEO PADA PEMBUATAN WEBSITE BANGHM JOGJA PROPERTI. In *Information System Journal (INFOS) | (Vol. 4, Issue 1)*.
- Fuadah, A., Wahyuni, A., Aulidiana, A. Y., Aswin, D., Andika, F., & Korespondensi, P. (2024). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Perancangan Model Aplikasi Market Modern Property Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. 6(3), 511–525. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Laoli, D., & Kristiana, T. (n.d.). *Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Pada PT. Trixie Graha Anugerah Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall*. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- Okto, J., & Putra, S. H. (n.d.). *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Rumah pada PT.Nakama Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall*. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11547>
- Pujianto, D., & Manjemen Informatika Universitas Mahakarya Asia, P. (2023). Implementasi Virtual Tour 360 sebagai Media Promosi Penjualan Properti (Studi Kasus Rumah Sehat Property Baturaja). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2). <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.12573>
- Ramadhan, R. A., Saputra, D. I. S., Iriane, R., Muntahar, A. A., & Fahrial, I. (2023). Perancangan Aplikasi Intellectual Property Marketplace Berbasis Website dengan Metode Waterfall. *Remik*, 7(1), 660–674. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11989>
- Vramasatya, M. R., Faizah, N., & Nurcahyo, W. (2022). APLIKASI PEMASARAN PERUMAHAN PT. GRIYA ABEE MAKMUR RAGAJAYA CITAYAM KABUPATEN BOGOR MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) BERBASIS WEB. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 3(2), 59–66. <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.87>