

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Pada PT. Melana Andespal Property terdapat beberapa kendala utama, yaitu penggunaan sistem penjualan manual yang rawan kesalahan dan kehilangan data, serta kurangnya integrasi data antara tim pemasaran dan manajemen yang menyebabkan koordinasi lambat. Selain itu, pemasaran perumahan subsidi masih bergantung pada metode konvensional yang terbatas jangkauannya, sehingga perusahaan belum optimal memanfaatkan platform digital. Pengelolaan pelanggan juga tidak terstruktur karena tidak adanya sistem CRM yang dapat memantau interaksi pelanggan secara efektif. Terakhir, kualitas bangunan perumahan subsidi kerap dikeluhkan pembeli, yang dapat mempengaruhi citra perusahaan dan kepuasan pelanggan. Komunikasi dan informasi memainkan peran yang sangat penting dalam Kerjasama tim untuk sebuah perusahaan. Ini membantu membuat kinerja dalam sebuah tim bekerja secara maksimal dalam mencapai target yang sudah di tetapkan perusahaan kepada tim.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penemuan masalah yang telah di uraikan di atas pertanyaan dalam Laporan ini ialah “Bagaimana cara Meningkatkan berkoordinasi antara tim Marketing dengan PT. Melana Andelas Property?”

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan dalam masalah ini adalah dengan memberikan bukti yang mendukung klaim seperti testimoni, studi kasus, atau data dapat membantu meningkatkan Kerjasama antara toko dan teknisi tersebut. Untuk menyelesaikan masalah kurangnya koordinasi antara tim Marketing dengan PT. Melana Andespal Property, kerangka pemecahan masalah yang diusulkan adalah dengan mengembangkan sistem informasi pemasaran dan manajemen berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi komunikasi dan kolaborasi antara tim internal. Tahapan pemecahan masalah ini meliputi:

1. Identifikasi Kebutuhan Komunikasi dan Koordinasi

Langkah awal adalah mengidentifikasi kebutuhan komunikasi antara tim marketing dan manajemen perusahaan. Hal ini dilakukan dengan mengkaji alur kerja saat ini, mengidentifikasi hambatan komunikasi, dan memahami proses bisnis yang terlibat.

2. Perancangan Sistem Informasi Terpadu

Berdasarkan hasil identifikasi, sistem informasi dirancang untuk mengintegrasikan fungsi komunikasi dan kolaborasi secara online. Sistem ini memungkinkan tim marketing untuk memperbarui status proyek, mengirim laporan secara real-time, dan mengakses informasi penting yang dibutuhkan dari manajemen perusahaan.

3. Implementasi Fitur-Fitur Kunci

Fitur utama yang diimplementasikan dalam sistem mencakup:

- **Dashboard:** Menyediakan akses cepat untuk memantau status penjualan dan pemasaran.
- **Notifikasi Otomatis:** Mengirimkan pengingat atau pembaruan status langsung kepada anggota tim yang relevan.
- **Sistem Pelaporan Real-Time:** Tim marketing dapat mengunggah laporan penjualan dan aktivitas pemasaran yang langsung dapat diakses oleh manajemen.
- **Sistem Pemesanan Terintegrasi:** Mengelola data pemesanan pelanggan, sehingga tim marketing dapat dengan mudah memperbarui status pemesanan.

4. Pengujian dan Penyempurnaan Sistem

Setelah sistem dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai kebutuhan. Hasil pengujian digunakan untuk memperbaiki bug dan menyempurnakan sistem sebelum implementasi penuh.

5. Penerapan Sistem dan Pelatihan Pengguna

Sistem diimplementasikan di perusahaan, dan seluruh anggota tim marketing serta manajemen diberikan pelatihan untuk menggunakan sistem baru ini. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan sistem secara maksimal untuk memperbaiki koordinasi dan efisiensi kerja.

6. Evaluasi Kinerja dan Pemeliharaan Sistem

Setelah sistem berjalan, dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan bahwa tujuan meningkatkan koordinasi tim tercapai. Sistem juga dijaga melalui proses pemeliharaan untuk menangani masalah teknis dan penyesuaian kebutuhan bisnis yang berubah.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Perumahan

Dalam UU No. 1 tahun 2011 yang dimaksud perumahan adalah kumpulan rumah sebagai bagian dari permukiman, baik perkotaan maupun perdesaan, yang dilengkapi dengan prasarana, sarana, dan utilitas umum sebagai hasil upaya pemenuhan rumah yang layak huni. Sedangkan yang membedakan perumahan dan pemukiman sesuai UU No. 1 tahun 2011, Permukiman adalah bagian dari lingkungan hunian yang terdiri atas lebih dari satu satuan perumahan yang mempunyai prasarana, sarana, utilitas umum, serta mempunyai penunjang kegiatan fungsi lain di kawasan perkotaan atau kawasan perdesaan.

Beberapa konsep tentang rumah:

- a. Rumah sebagai pengejawantahan jati diri; rumah sebagai simbol dan pencerminan tata nilai selera pribadi penghuninya
- b. Rumah sebagai wadah keakraban; rasa memiliki, rasa kebersamaan, kehangatan, kasih dan rasa aman
- c. Rumah sebagai tempat menyendiri dan menyepi; tempat melepaskan diri dari dunia luar, dari tekanan dan ketegangan, dari dunia rutin

- d. Rumah sebagai akar dan kesinambungan; rumah merupakan tempat kembali pada akar dan menumbuhkan rasa kesinambungan dalam untaian proses ke masa depan
- e. Rumah sebagai wadah kegiatan utama sehari-hari
- f. Rumah sebagai pusat jaringan sosial
- g. Rumah sebagai Struktur Fisik

3.2.2 Subsidi Perumahan

Subsidi perumahan adalah bentuk dukungan pemerintah untuk membantu Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) memiliki hunian layak dengan harga terjangkau. Program subsidi perumahan umumnya dilakukan melalui skema Kredit Pemilikan Rumah (KPR) yang menawarkan suku bunga rendah dan tenor panjang. Menurut Peraturan Menteri PUPR No. 242/KPTS/M/2017, subsidi perumahan bertujuan untuk mempercepat penurunan backlog (kekurangan) perumahan di Indonesia, sekaligus membantu stabilisasi ekonomi melalui sektor properti.

3.2.3 Proyek Perumahan Pemerintah

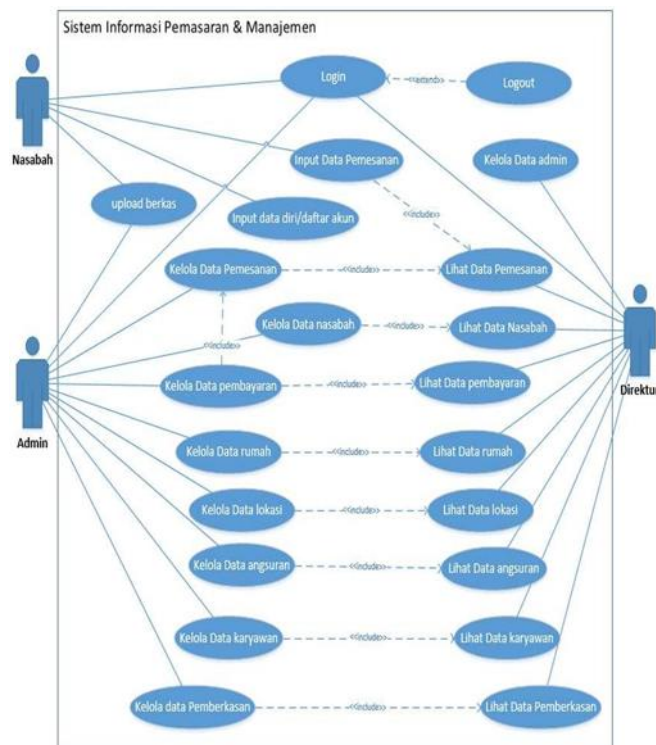
Proyek perumahan pemerintah, seperti Program Sejuta Rumah, bertujuan menyediakan hunian layak bagi MBR dan mempercepat pembangunan perumahan di berbagai daerah. Program ini diluncurkan oleh Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) untuk meningkatkan akses kepemilikan rumah melalui pembangunan rumah subsidi yang disediakan dengan harga lebih terjangkau. Proyek ini bekerja sama dengan pengembang swasta serta perbankan untuk menyediakan KPR subsidi.

3.2.4 Definisi Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan usaha yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan kompleks. Contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara.

3.2.5 Sistem Penjualan Manual

Promosi penjualan adalah sebuah kegiatan atau materi (atau keduanya) yang bertindak sebagai ajakan, memberikan nilai tambah atau insentif untuk membeli produk, kepada para pengecer, penjualan atau nasabah. Sistem penjualan manual adalah penjualan yang dilakukan secara manual dengan alat seadanya, contoh, brosur, media sosial, dan sebagainya. Saat ini banyak pembisnis memulai dan menjalankan bisnis dengan proses pencatatan secara manual, namun ketika bisnis sudah berkembang ataupun besar mereka akan mengalami kendala dalam proses pencatatan penjualan, ketika baru memulai bisnis mungkin transaksi penjualan masih bisa di atasi dengan pencatatan manual, namun jika bisnis sudah besar dan berkembang pencatatan penjualan akan sulit teratasi apabila masih menggunakan metode manual.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.3 Metode yang digunakan

Proses pengembangan sistem mencakup banyak tahapan, mulai dari perencanaan sistem hingga sistem diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Langkah-langkah pada metode Waterfall adalah sebagai berikut

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements*)

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan perusahaan terhadap sistem yang akan dikembangkan. Dilakukan wawancara dengan manajemen perusahaan dan tim pemasaran untuk memahami masalah yang dihadapi dan fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan dalam sistem baru. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam perancangan sistem.

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan proses perancangan arsitektur sistem, perancangan rinci modul atau komponen sistem dan perancangan antarmuka pengguna. Desain antarmuka pengguna (UI) dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna sistem, terutama staf pemasaran dan manajemen.

3. Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahap perancangan selesai, dilakukan pengkodean (coding) menggunakan bahasa pemrograman yang telah dipilih. Pada tahap ini, Kode program dan implementasikan setiap modul atau komponen. Integrasi modul ke dalam satu system. Berikut gambar 3.2 implementasi.

```

1 @extends('template.app', ['bodyclass' => 'hold-transition sidebar-mini'])
2
3 @section('styles')
4 <!-- Toastr -->
5 <link rel="stylesheet" href="{{asset('bower_components/admin-lte/plugins/toastr/toastr.min.css')}}">
6
7 @yield('style')
8 @stack('style')
9 @endsection
10
11 @section('contents')
12 <div class="wrapper">
13 @include('admin.components.navbar')
14 @include('admin.components.sidebar')
15 <!-- Content wrapper, contains page content -->
16 <div class="content-wrapper">
17 <!-- Content Header (Page header) -->
18 <div class="content-header">
19 <div class="container-fluid">
20 <div class="row mb-2">
21 <div class="col-sm-6">
22 <h1 class="m-0">@if(empty($title)) {{$title}} @else Selamat datang {{Auth::user()->username}} @endif</h1>
23 </div> <!-- /col -->
24 @if (empty($breadcrumb))
25 <div class="col-sm-6">
26 <ol class="breadcrumb float-sm-right">
27 @foreach ($breadcrumb as $item)
28 <li class="breadcrumb-item @if($loop->first) active @endif">{{$item}}</li>
29 @endforeach
30 </ol>
31 </div> <!-- /col -->
32 @endif
33 </div> <!-- /content-header -->
34 </div> <!-- /container-fluid -->
35 </div>
36 <!-- /content-header -->
37 <!-- Main content -->
38 <div class="content">
39 <div class="container-fluid">
40 @yield('content')
41 </div>
42 </div> <!-- /container-fluid -->
43 </div> <!-- /content -->
44 </div>
45 <!-- /content-wrapper -->
46 <!-- Main footer -->
47 <div class="main-footer">

```

Gambar 3.2 Implementasi

4. Pengujian (*Testing*)

Setelah sistem dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Pengujian dilakukan secara menyeluruh pada setiap fitur, termasuk pengelolaan data pelanggan, penjualan, laporan, dan fitur-fitur lainnya. Pengujian menggunakan metode black-box testing untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan sesuai rencana.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir adalah pemeliharaan sistem, di mana dilakukan perbaikan dan pembaruan jika ditemukan bug atau peningkatan fitur jika diperlukan. Pemeliharaan ini dilakukan untuk menjaga agar sistem tetap berjalan dengan optimal dan mendukung kebutuhan perusahaan secara berkelanjutan.

Setiap tahapan di atas dilakukan secara berurutan untuk memastikan pengembangan sistem dapat berjalan lancar dan memenuhi tujuan dari proyek pengembangan sistem informasi pemasaran dan manajemen di PT. Melana Andespal Property.

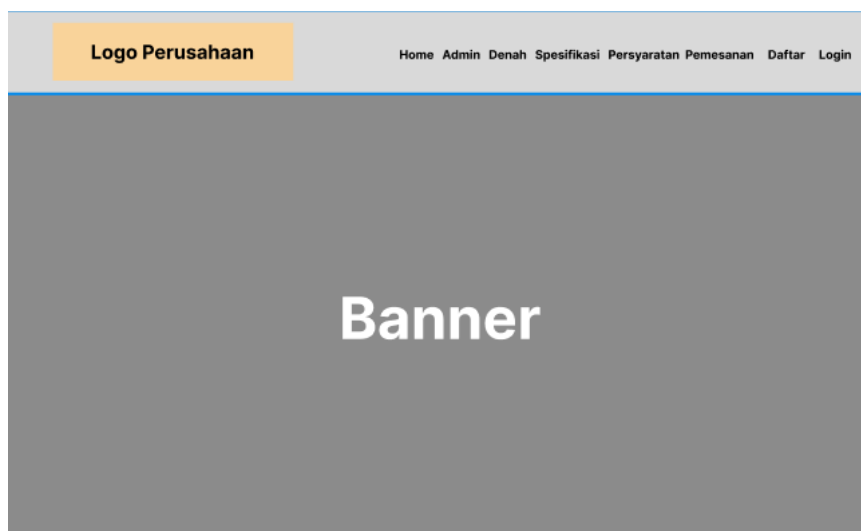
3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

3.4.1 Persiapan

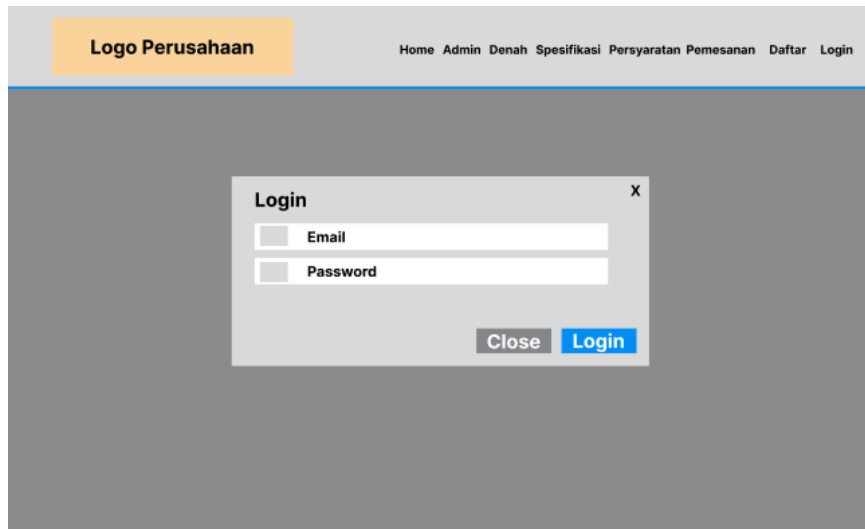
Tetapkanlah tujuan pembuatan website terlebih dahulu. Apa yang menjadi dasar Anda membuat website? Untuk melayani kebutuhan jasa, produk, informasi atau data? Hal ini harus diperjelas sedari awal agar langkah yang ditentukan selanjutnya lebih jelas lalu Menentukan sasaran siapa yang akan menjadi target website yang Anda buat? Sasaran akan menjadi acuan fitur informasi yang akan ditampilkan di sebuah website. Sasaran juga dapat menjadi dasar respon yang diharapkan dari para pengunjung. Sehingga tujuan perusahaan akan dapat tercapai.

3.4.2 Membuat page layout

Pada tahap ini, Anda harus menentukan metode navigasi yang akan digunakan oleh pengunjung. Dengan menggunakan sistem navigasi yang mudah dipahami oleh pengunjung, pemilik situs web dapat memilih lokasi yang berbeda untuk teks, gambar, video, atau fitur lainnya. Layout halaman yang menarik dari segi tema, desain, dan konten dapat memikat pengunjung untuk berinteraksi lebih lanjut dengan situs web sesuai dengan tujuan pembuatan website.



Gambar 3.3 Ui Home Page



Gambar 3.4 Ui Login Page

3.4.3 Menentukan fasilitas

Menentukan rancangan tampilan Perencanaan ini berkaitan dengan tampilan yang akan diterima oleh pengunjung. Media yang digunakan akan berpengaruh terhadap kualitas daya jangkau website. Situs website yang dapat menyesuaikan tampilan pada berbagai perangkat seperti desktop, tablet PC ataupun smartphone, membutuhkan rancangan yang harus dipersiapkan sejak awal.