

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Dasar

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Penelitian (Siyamto, 2018) menurut kamus besar pengertian aplikasi dari dalam bahasa Indonesia merupakan rancangan untuk *system* dan mengelolah data menggunakan ketentuan dari bahasa programan tertentu.

2.1.2 Pengertian Sistem

Sistem merupakan gabungan dari aktivitas teknologi data serta mereka yang memakainya buat mengatur proses. Sebutan yang secara umum selalu mengacu dari sistem data yg digunakan antara interaksi manusia, algoritma prosedur, teknologi serta informasi. sebutan dari pengertian ini bukan berarti cuma tidak buat organisasi teknologi data komunikasi, namun pula bagaimana masyarakat yg berhubungan dari teknologi serta dorongan masyarakat pada suatu bisnis proses. (Martin Halomoan Lumbangaol, 2020)

Sedangkan menurut (Sidik et al., 2017) menjelaskan sistem adalah Ada 2 kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sesuatu sistem, ialah yang menunjukan pada prosedurnya serta pula menekankan pada komponen ataupun elemennya. dua macam pendekatan kelompok yang mendefenisikan sesuatu sistem, ialah yg menunjukan bagi prosedurnya serta pula menegaskan pada bagian ataupun elemen. pendekatan ini menekankan bagi prosedur mendefenisi sistem selaku suatu jaringan kerja prosedur yg saling berhubungan, perkumpulan bersama untuk membuat suatu aktivitas atau untuk menutaskan suatu sasaran

tertentu demi tercapai tujuan bersama. padahal pendekatan *system* yang lebih akurat pada elemen ataupun komponen menjelaskan yaitu sistem selaku kumpulan dari elemen-elemen yang berhubungan buat menggapai sesuatu demi tujuannya tertentu. kedua dari kelompok pengertian ini ialah betul dan juga tidak sebaliknya. yg membedakanya yaitu bagaimana pendekatannya.

Menurut (Al Farisyi, Hafiz;Retnoningsih, 2019) menyatakan sistem adalah kesatuan bagian yg saling berhubung diantara suatu wilayah juga memiliki item item penggerak, pada misalnya contoh seperti sistem dalam bernegara

Dari defenisi pada bagian atas, disini penulis menyimpulkan dan menyatakan yaitu sistem merupakan bentuk suatu jaringan yg dapat lebih mudah mencapai yakni tujuan bersama. Sistem ini sangat diperlukan untuk mencapai kinerja yang terkelola dengan lebih baik dan terstruktur. Integrasi pada suatu sistem yang akan mungkinkan tercipta suatu kinerja kerja sama berupaya menghasilkan data yg lebih akurat dan cepat.

2.1.3 Pengertian Promosi

Promosi merupakan kata dari *promote* pada bahasa Inggris yang diartikan ialah mengembangkan ataupun meningkatkan. Pada promosi *property* berbasis *web* ini ialah salah satu komponen yang terdapat dari pemasaran di era *digital*. Pada promosi ini dapat di diartikan juga sebagai upaya untuk memberitahukan produk atau menginformasikan dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli *property* yang diminati konsumen. Dengan terdapatnya promosi

Marketing ataupun pihak developer berharap kenaikannya pada angka penjualan. manfaat promosi dari dalam baurannya pemasaran di era digital ini adalah untuk mencapai berbagai tujuan menginformasikan dengan konsumen”. (Hasugian, 2018)

Sistem data penjualan sangat dibutuhkan publik disebabkan menopang dalam pengambilan keputusan yang tepat lewat internet perihal ini bisa menolong pula khususnya dalam bisnis supaya data lebih *real-time*. *E- Commerce* merupakan jual beli serta pemasaran dan jasa lewat sistem elektronik. Seluruh aktivitas tersebut diatur dalam sistem manajemen inventori otomatis.(Al Farisyi, Hafiz;Retnoningsih, 2019)

2.1.4 Sistem Perancangan

Metode dari perancangan sistem ini merupakan suatu tahapan dari pengembang pada sistem data yang menggambarkan cerminan sistem yang sedang berjalan disaat ini juga serta perancangan pada sistem yg sedang berjalan kedepanya dengan memakai simbol yang standar berlaku pada perancangan data sistem berbasis komputer.

Metode perancangan yang digunakan dalam riset merupakan tata cara rancangan orientasi object uml, uml merupakan standar bahasa untuk konstruksi, visualisasi, dan spesifikasi dalam suatu aplikasi. yang tujuan uml ini merupakan membuat sediakan kata kata dari istilah objek serta metode diagram yg lumayan berguna pemodelan tiap proyek dalam mengembang sistem analisis guna untuk merancang. (Herdiansah et al., 2020)



Gambar 2. 1 Logo UML

Sumber: visual-paradigm.com

2.1.5 Pengertian *Website*

website merupakan kumpulan dari laman situs, terletak biasanya di domain ataupun sub domain. Banyak industri, lembaga ataupun orang mempunyai *web* yang digunakan selaku media promosi. *Web* jadi terkenal karna terdapatnya internet yang berkembang di Indonesia semenjak tahun 2000. Tetapi, dikala ini Kenaikan dalam kedatangan internet bagaimanapun sepatutnya pula dipadukan dengan kecanggihan desain secara luas maupun pertimbangan dari sisi *usability* nya. Meningkatnya kompleksitas internet serta tipisnya volume pengguna internet, membuat area internet yang sangat kompleks serta kompetitif.. Apabila pengguna tidak bisa mendapatkan apa yang ia butuhkan dari halaman website pasti saja dapat rendahnya informasi maupun kerumitan dalam mencari pada apa yang di cari, pengguna bakal merasa frustrasi serta beralih ke *web* lain. Rata- rata pengguna menelusuri setiap halaman *web* selama 46 detik. Kehadiran website yang efektif adalah paling penting di pasar saat ini. (Maslan et al., 2015)

2.1.6 Pengertian Strategi Pemasaran Iklan

Menurut (Fitria & Farida, 2018) Strategi dalam pemasaran iklan merupakan keputusan strategis yang dapat menjamin keberhasilan atau kegagalan periklanan. Dengan menggunakan tema, informasi dari iklan dapat diingat. Dalam iklan Lely, konten informasi yang berbeda yang menarik banyaknya pembeli, yaitu dengan menuliskan tentang untungnya yang dibeli oleh pembeli ketika membeli sebuah produk di tempatnya. Ini seperti layaknya menambahkan tempat menarik. Agen *property* agen dari *property* irawati biasanya menggunakan strategi guna menampilkan iklan yang sangat menarik peminat ke para konsumen disini beda dari lely, tentang informasi iklan irawati yang akan membuat menyakinkan pembeli dengan kalimat bertujuan menambah peminat pelanggan.

2.1.7 Metode Waterfall

1. Analisis kebutuhan

Sebelum mengembangkan *website*, penulis harus memahami dalam kebutuhan informasi guna menggunakan *website property*. dalam metode kumpulan data ini dapat dikumpulkan cara dengan antara lain berdiskusi pemasaran, wawancara, observasi dan lainnya. kemudian data yang didapatkan di olah juga dianalisis untuk mendapatkan informasi *property* atau juga data yang detail mengenai rumah *spesifikasi* tersebut yang dibutuhkan oleh *website* penulis untuk di kembangkan.

2. Desain Sistem dan perangkat lunak

Tahap berikutnya adalah mendesain aplikasi sebelum akan memasuki proses *coding*. Tujuan dalam tahapan ini ialah untuk mendapatkan gambaran yang jelas pada tampilan dan interface dari *website* kemudian yang akan dikembangkan

oleh penulis

3. Implementation and Unit Testing

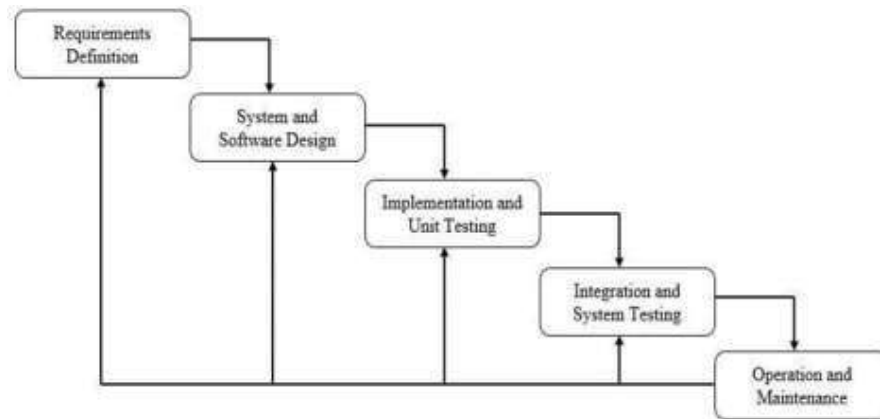
Tahap metode selanjutnya merupakan implementasi *coding* menggunakan tools serta bahasa program dan juga disini penulis menggunakan *tools* sublime text untuk *code program* dan memakai bahasa php, namun pada langkah mengimplementasi akan lebih fokus ke dalam teknis, biasanya desain dari hasil aplikasi yang di terjemahkan ke bahasa program.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

tahap ke empat, akan berproses integrasi serta sistem pengujian. jadi langkah ini, melakukan pengabung modul yang telah dibentuk dalam tahapan sebelumnya, setelah dari proses sistem ingtegrasi selesai, maka berikutnya akan pengujian *website*, yang tujuan buat apakah aplikasi telah sinkron dengan desain, serta *fungsiionalitas* berlandaskan *web* apakah sudah berjalan baik ataupun tidak, jadi dengan ini tahap pengujian, bisa mencegah akan terjadinya bug, *errorr* ataupun *bug*, dalam sebelum program masuk tahap produksi.

5. Operasian dan perbaikan

Pada langkah terakhir pada Metode *Waterfall*, *website* yg telah jadi dioperasikan penulis dan juga akan melakukan pemelihara terhadap aplikasi, pemeliharaan mungkin penulis akan melakukan pemelihara, pemelihara mungkin penulis buat melakukan baikan atas terjadinya kesalahan yang tidak keterdeksi dalam di tahap sebeleumnya. pemelihara mencakup perbaiki atas kesalahan, perbaikan unit sistem implementasi, lalu meningkat serta penyesuai sesuai kebutuhan sistem.



Gambar 2.2 Metode Waterfall

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

2.1.8 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah suatu metode model visual yang digunakan pada rancangan dan membuat sebuah aplikasi yg berorientasi dalam objek. dan juga uml adalah standar dalam penulisan atau juga seperti blue print dimana dalamnya masih ada usaha proses, penulis kelas kelas pada bahasa *spesifik*. dan juga terdapat dari beberapa uml diagram sering di pakai pada dalam pengembangan suatu sistem (M Teguh Prihandoyo, 2018).

Berikut merupakan beberapa pemodelan pendekatan yang ada pada uml, pada dibawah merupakan pendekatan serta menggunakan diagram *use case*, diagram *activity*, diagram *class*, serta diagram *sequence*.

1) Diagram use case

Use case adalah gambaran berdasarkan fungsional yg dibutuhkan menurut suatu sistem, juga memprementasikan suatu hubungan diantara sistem dan aktor, dalam use case masih ada aktor yang adalah suatu gambar entitas berdasarkan manusia ataupun suatu sistem yg akan dilakukan pekerjaan pada sistem.

2) Diagram Activity

Adalah gambaran aliran diantara aktivitas yang dalam sistem sedang berjalan.

3) Diagram Sequence

Merupakan menggambarkan interaksi diantara objek yang dalam dan disekitar pada sistem merupakan pesan yang digambarkan terhadap pada waktu.

4) Diagram Class

Adalah gambaran dari struktur serta mendeskripsi menurut kelas, paket, serta juga objek yang saling bekerjasama seperti antara lain pewarisan, asosiasi dan juga lainnya.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Framework Yii 2

Framework Yii merupakan sebuah perangkat lunak berguna menjadi kerangka dalam bekerja bahasa program php terhadap komponen menggunakan performansi tinggi buat pada membuat suatu perangkat lunak di *website* berskala besar, yii juga menyediakan resuabilitas maksimal pada pemrograman *Website* dan mampu menselerasi proses mengembang secara signifikan. Seperti yang ada kebanyakan framework php yg lain framework yii juga merupakan MVC framework. Yii mampu melampaui framework php yg lain pada hal efisiensi, lantaran yii sudah menyediakan fitur-fitur,yang telah di dokumentasi dengan sangat jelas, Yii juga didesain sangat berhati hati supaya bisa menyesuaikan menggunakan pengembang aplikasi pada web (Slamet, 2021).



Gambar 2.3 Framework yii2

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

2.2.2 Text Editor

Sublime Text 3 adalah salah satu aplikasi pada text editor yg sangat bermanfaat buat menulis sejumlah *code* dan bisa membuka banyak sekali macam jenis file. Sublime Text 3 jua mendukung banyak sekali bahasa pemrograman misalnya HTML, C++, C, C#, CSS Java JS, ASP, dan juga masih banyak lagi. Sublime Text 3 adalah editor text yg kebanyakan sering digunakan oleh programmer dalam mencoding. Sublime Text 3 juga sangat penting oleh *developer web* karena sering digunakan dalam senjata *coding*.

aplikasi Sublime Text mudah digunakan karena banyak nya warna dalam tulisan yang sangat bervariasi tentunya menarik dan bisa meningkatkan kreativitas dalam mencoding (Pahlevi et al., 2018).

2.2.3 Microsoft Visio

Microsoft Office Visio ataupun biasa dikenal serta Microsoft Visio, merupakan suatu aplikasi personal *pc* yang biasanya dipakai buat menghasilkan diagram, diagram alir, *brainstorm*, serta skema jaringan. Tidak hanya Word, Excel serta pula PowerPoint, Microsoft Visio pula tercantum pada paket Microsoft Office. Aplikasi ini mengenakan grafik vektor buat menghasilkan diagramnya. Microsoft Visio awal kali dikenalkan dalam tahun 1992, yg mana dibangun si Visio Corporation. Namun dalam tahun 2000, aplikasi ini telah diakuisisi Microsoft. Sehabis itu, Microsoft Visio dapat dibedakan sebagai 3 edisi, ialah Standart, Profesional serta pula Online. Pasti saja bagi ketiga edisi tadi memiliki fitur, kapabilitas, serta harga yg berbeda- beda. Dengan aplikasi ini dapat menolong pengguna pada menaikkan kinerja, mulai bersumber pada mempersiapkan penggambaran diagram misalnya DFD, ERD, UML, Jaringan, Rancangan *User Interface* ataupun sejenisnya. Terlebih terdapatnya beberapa template yg disediakan, Bisa memungkinkan pengguna buat menghasilkan diagram sangat gampang, intuitif serta professional (Jenderal et al., 2020).

2.2.4 Browser

Mozilla Firefox atau biasa dikenal juga sebutan Firefox, adalah sebuah peramban web gratis yg dikembangkan dari Mozilla Foundation bersama anak perusahaannya. Dalam hal ini Firefox sudah dirilis 23 September 2002. Meski demikian, Firefox ini sudah mengalami beberapa kali perubahan nama. Saat pertama kali dirilis, *web browser* ini dinamakan menggunakan *Phoenix*. Di mana nama sebelumnya diambil menurut nama burung mitos yang bangkit menggunakan penuh kemenangan berdasarkan abu pendahulunya yg sudah mati.

Dalam perkembangannya, Mozilla Firefox pernah menjadi sebagai satu aplikasi pada *browser* yang paling sering digunakan. Tentu banyak juga alasan mengapa pengguna lebih menentukan Firefox menjadi *browser default* mereka. Salah satu pada antaranya merupakan Firefox mendukung pada banyak sekali sistem operasi, contohnya Microsoft Windows, macOS, Linux, FreeBSD, dan OpenBSD. Tidak hanya itu saja, bahkan *browser* ini sudah tersedia buat platform Android dan iOS (Anwar & Irawan, 2017).

2.2.5 Mysql

Mysql adalah database server serta juga mendukung database pencarian seperti sql, sql adalah suatu bahasa digunakan dari pengambilan database terstruktur, disini penulis menyimpulkan mysql merupakan database management sistem yg terdapat bahasa dari sql yang merupakan penghubung dari perangkat lunak dengan server database (Tambunan & Zetli, 2020)

2.2 Penelitian Terdahulu

Pada bagian penelitian terdahulu akan membahas tentang beberapa hasil dari teori penelitian sebelumnya dengan penelitian topik yang terkait dengan penelitian ini, sebagai berikut :

- 1) (Susilo, 2018) pada penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall”** dengan nomor ISSN : 2540-7600. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah *web* Toko *Online*. *Web* toko *online* ini berfungsi buat memberikan kemudahan pada pelanggan supaya bisa mengetahui informasi produk atau barang akan dijual oleh toko dengan sangat cepat. Terdapat bagian admin toko juga yang bisa menginput

produk, melihat produk, menghapus produk, mengedit produk, mengelola data pada transaksi, mencetak laporan penjualan lalu admin toko bisa membatalkan pesanan barang dari pelanggan. Admin master bisa mengelola data toko, data kategori produk, data ongkir dan juga bisa melihat barang yg sudah terjual.

- 2) (Mulyati Nur Asiyah, Hasan Fadillah, Eni Irfiani, 2021) pada penelitian yang berjudul **“Sistem Informasi Pemesanan Unit Properti Berbasis Web Pada Pt. Haakon Inti Perkasa Depok”** dengan nomor E-ISSN : 2777-1385 dalam penelitian didapatkan bahwa menggunakan aplikasi pada SIPENITI ini dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik. Melalui dari aplikasi ini jua staf admin dan juga staf *marketing* lebih gampang mengerjakan pemesanan unit properti secara cepat & efisien. Pengaturan dokumen pengajuan KPR jadi lebih baik dengan tersimpan pada bentuk softfile. Konsumen juga lebih gampang pada mencari tentang barang melalui website yg sudah disediakan.
- 3) (Herdiansah et al., 2020) pada penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Pemasaran Properti Berbasis Web Studi Kasus Pt. Akila Trijaya”** dengan nomor ISSN : 1411-1624 Pada penelitian ini merupakan untuk membangun sistem informasi pemasaran berbasis *web* yang telah dapat membantu dalam perusahaan meningkatkan penjualan properti yang dipasarkannya. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi yang mempermudah pelanggan melihat secara keseluruhan produk perumahan di perumahan Pt. Akila Trijaya
- 4) (Al Farisyi, Hafiz;Retnoningsih, 2019) pada penelitian ini yang berjudul

“Sistem Informasi Pemasaran Properti Berbasis Website Pada FAV Multi Sarana Bekasi” dengan nomor ISSN : 2355-3421 pada Penelitian ini merupakan penelitian untuk membangun dan merancang sistem informasi pemasaran *propety web* yang dapat membantu pengguna dalam mencari property yang ada pada website. Sistem informasi berbasis *website* ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL

- 5) (Martin Halomoan Lumbangaol, 2020) pada penelitian ini yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Penyewaan Properti Berbasis Web Di Kota Batam”** dengan nomor E-ISSN : 2715-6265 pada penelitian ini dilakukan oleh Martin Halomoan Lumbangaol dalam rancang membangun sistem informasi pada penjualan dan penyewaan properti berbasis *web* dan dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dan hasil dari penelelitian ini yaitu : 1. Dengan *website* yang di rancang, pengguna bisa mendapatkan data seputar penjualan dan juga penyewaan properti menggunakan lebih mudah, fleksibel & akurat. 2. Berdasarkan perancangan pada *website* penjualan & penyewaan properti, membantu konsumen mengetahui harga jual lalu harga sewa properti tanpa mendatangi lokasi.
- 6) (Lesmono, 2018) pada penelitian ini yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall”** dengan nomor ISSN: 2355-990X penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah yaitu banyaknya peminat sepatu dikalangan para pemuda saat ini susah dalam mencari kriteria sepatu yang di inginkan dalam mencari

produk sepatu di ruko maupun di *mall*. contohnya. dengan ketatnya persaingan di dunia bisnis, maka perlu adanya media periklanan dan pengolah data yang dapat memberikan kemudahan, kecepatan dan ketepatan bagi konsumen juga kemudahan kepada konsumen untuk mencari dan mendapatkan suatu produk dengan mudah dengan produk yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Hasil penelitian nya adalah Pelanggan bisa melihat-lihat produk yg ditawarkan pada *website*. 2) Pelanggan bisa melihat lalu memberi testimonial dalam *website*. 3) Pelanggan bisa melakukan transaksi pada pembelian. 4) Setelah pelanggan menentukan produk, kemudian masuk ke dalam keranjang belanja, kemudian masuk ke transaksi pembayaran, bila produk telah terkirim, maka pengunjung bisa mengecek pada konfirmasi.

- 7) (Nur Hidayati, 2019) pada penelitian ini yang berjudul “**Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan**” dengan nomor ISSN: 2580-4952 Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yaitu. diketahui bahwa sistem penjualan yang dilakukan pada toko Fadhil Genteng Bogor jua masih kurang efisien. Hal ini dikarenakan pengolahan data sistem penjualan masih memakai sistem konvensional, mulai berdasarkan proses pemesanan, proses pembayaran hingga menggunakan proses pembuatan laporannya sehingga menimbulkan permasalahan. Penelitian ini memakai metode *Waterfall*. Hasil peneliana merupakan Penggunaan sistem komputerisasi tentunya akan menaruh manfaat bagi toko Fadhil Genteng, misalnya pencarian data sebagai lebih mudah, keterangan tentang data-data yg diharapkan bisa menggunakan

cepat didapatkan, penyimpanan data lebih terstruktur, bisa meminimalkan pada kesalahan perhitungan, penyajian laporan bisa menggunakan cepat & sempurna saat dan keterangan yg didapatkan lebih akurat. Sehingga pemilik toko yg membutuhkan keterangan berkaitan menggunakan aktivitas penjualannya bisa segera mendapatkannya dan juga nantinya bisa dipakai menjadi pengambilan keputusan.

- 8) (Hasugian, 2018) pada penelitian ini yang berjudul **“Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi”** dengan nomor e-ISSN 2541-3724 pada penelitian ini di latar belakang masalah Yaitu dengan mempromosikan produknya ves boutique masih memakai cara-cara yg kurang efisien.lalu dalam website penelitian ini memakai kode pemrograman bahasa PHP dengan database MYSQL dan hasil berdasarkan penelitiannya merupakan Dengan adanya website sebagai media promosi dan keterangan informasi bisa membantu pada pemasaran produk - produk dalam ves boutique yg lebih efisien berdasarkan segi biaya, energi dan waktu, sebagai akibatnya efektif pada mencapai tujuan buat mengembangkan usaha ves boutique. Selain itu bisa Mempromosikan ves boutique supaya lebih dikenal orang luas.
- 9) (Sidik et al., 2017) pada peneltian ini yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya”** dengan nomor ISSN : 2088 – 1762 metodologi yang gunakan dalam penelitiann ini ada merupakan metode analisis. Metode analisis dilakukan menggunakan cara melalui informasi lapangan terhadap sistem yg sedang berjalan dan juga melakukan wawancara dari pihak-pihak yang terkait pada sistem tersebut. Dan hasil

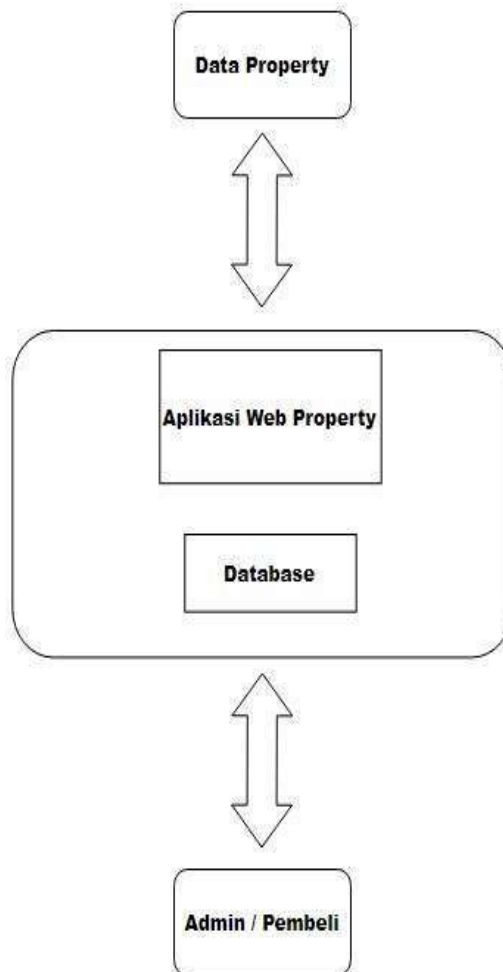
menurut penelitian ini merupakan Sistem ini dipakai buat memudahkan pada proses penjualan, promosi dan data lebih jelasnya mengenai perumahan Citra Raya, pada mana marketing bisa memasukan listing jual tempat tinggal yg dititipkan pada customer kesitus *web* PT Sapphire Jaya Makmur buat dipasarkan, dan adanya ini sebuah aplikasi guna mengaktifkan listingan penjualan perumahan yg sudah diinput dari marketing ke situs web.

- 10) (Sapta Aji Sri Margiutomo, 2021) pada peneltian ini yang berjudul **“Pemanfatan E-Marketing Pada Pemasaran Perumahan Di Tengah Pademi Covid 19”** dengan nomor ISSN :2338-4697 pada penelitian ini dilatar belakang oleh masalah yaitu dampak dari pencegahan covid 19 sehingga perlu di lakukan ppkm, maka dari itu dampak dari ppkm tersebut perusahaan propeti tidak dapat melakukan pameran atau open house Dimana pola tadi dapat menurun tingkatan penjualan *property*. Pada penelitian ini memakai berbasis aplikasi Android. Dan hasil berdasarkan penelitian ini merupakan apkasi sistem pemasaran perumahan berbasis android sudah berhasil dibuat. *E-Marketing* juga dapat dilakukan, beberapa manfaat pada aplikasi berbasis android ini ; berikut: Menggunakan Apliksdi sehingga sanggup menaruh tampilan yg menarik dan apa yang sesuai keinginan. Dapat mempermudah tenaga dalam pemasaran pada memasaran perumahan dan menaruh data produk ke konsumen. Menjadi pengganti brosur atas propeti yg di tawarkan tampilan data menjadi lebih menarik.

2.3 Kerangka Pemikiran

dari dalam pembuatan pada aplikasi dari penelitian peneliti, disini peneliti

menerapkan kerangka pemikiran peneliti yang berupa memasukan input lalu proses serta juga keluaran. dari ketiga tahap kerangka pemikiran ini bakal digambarkan pada gambaran berikut::



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran Penelitian

Sumber: (Data penulis, 2022)

Berikut Penjelasannya :

1. Data Property

Property data berupa dari perumahan Pt Winner Nusantara Jaya yang akan dikelola pada admin. Di setiap Property terdapat `property_id` yaitu merupakan nomor unik membedakan dari identitas pada setiap Property.

2. Aplikasi Web Property

Website Property ini akan sebagai berfungsi pemrosesan data *property* serta juga data dari pembeli. pada *database* ini berguna sebagai penyimpanan dari data pada proses hasil aplikasi.

3. Admin / Pembeli

data pada pembeli ini akan berupa identitas dari user yaitu *user_id* merupakan nomor unik dari membedakan setiap pembeli identitas. dan juga tahap ini akan dibagi jadi dua bagian ialah berupa pembeli dan admin. disini admin berutgas membuat dari data pada *property website* serta mengambil data dari pembeli yang sesuai dengan yang ingin di order *property* oleh si pembeli, sedangkan pembeli berperan untuk mengajukan order ke *website property* yang telah disediakan oleh admin.