

Pembuatan UI/UX Aplikasi Pemasaran Dan Penjualan Rumah Digital di PT Pesat Land Properti

Muhamad Rivaldi Herdiansyah¹, Kamdan²

^{1,2} Universitas Nusa Putra, Indonesia

Received : 29 April 2026, Revised : 11 Mei 2026, Published : 21 Mei 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhamad Rivaldi Herdiansyah

E-mail: Rivaldi.herdiansyah_ti22@nusaputra.ac.id

Abstrak

Kegiatan magang ini dilaksanakan di PT. Pesat Land Properti dengan tujuan membantu proses pengembangan desain UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital. Selama kegiatan magang, mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses perancangan tampilan aplikasi, mulai dari pembuatan halaman utama, halaman login, pencarian properti, hingga fitur pengelolaan listing rumah. Permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan magang yaitu tampilan aplikasi yang masih sederhana serta penyajian informasi properti yang belum optimal untuk kebutuhan pemasaran digital. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui observasi lingkungan kerja, diskusi dengan tim perusahaan, pembuatan desain antarmuka aplikasi, serta revisi desain berdasarkan arahan pembimbing lapangan. Hasil dari kegiatan magang ini berupa rancangan UI/UX aplikasi properti yang lebih modern, responsif, dan mudah digunakan sehingga dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kualitas pemasaran digital properti. Selain memperoleh pengalaman teknis dalam bidang UI/UX, mahasiswa juga mendapatkan pengalaman kerja profesional, kemampuan komunikasi tim, serta pemahaman mengenai proses pengembangan media digital di lingkungan perusahaan.

Kata Kunci - Magang, UI/UX, Aplikasi Properti, Pemasaran Digital, PT. Pesat Land Properti

Abstract

This internship activity was carried out at PT. Pesat Land Properti with the aim of assisting the development process of UI/UX design for a digital housing marketing and sales application. During the internship, the student was directly involved in the application interface design process, starting from creating the homepage, login page, property search page, to the house listing management feature. The problems identified during the internship included the application interface still being relatively simple and the presentation of property information not yet optimized for digital marketing needs. The internship activities were conducted through workplace observation, discussions with the company team, application interface design creation, and design revisions based on guidance from the field supervisor. The results of this internship were in the form of a more modern, responsive, and user-friendly UI/UX property application design that can help the company improve the quality of digital property marketing. In addition to gaining technical experience in the UI/UX field, the student also gained professional work experience, team communication skills, and an understanding of the digital media development process within a company environment.

Keywords — Internship, UI/UX, Property Application, Digital Marketing, PT. Pesat Land Properti

How To Cite : Herdiansyah, M. R., & Kamdan, K. (2026). Pembuatan UI/UX Aplikasi Pemasaran Dan Penjualan Rumah Digital di PT Pesat Land Properti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 4931 - 4936. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1329>

Copyright ©2026 Muhamad Rivaldi Herdiansyah, Kamdan Kamdan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dihindari, di mana pada era modern pergerakan informasi berlangsung sangat cepat dan dinamis (Anggraeni & Maulani, 2023). Transformasi digital mendorong berbagai sektor industri untuk beradaptasi, termasuk sektor properti (Hermawan & Septian, 2026). Menurut beberapa kajian, era digital ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang menghadirkan kemudahan, kecepatan, serta efisiensi dalam berbagai aktivitas bisnis (Khairi et al., 2025). Hal ini turut mengubah pola pemasaran dan penjualan properti yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi berbasis digital (Susanto & Izazi, 2024).

Dalam industri properti, strategi pemasaran yang efektif sangat berpengaruh terhadap minat dan keputusan pembelian konsumen (Derivanti & Ramadhani, 2023). Proses penyampaian informasi properti yang jelas, menarik, dan mudah diakses menjadi faktor penting dalam meningkatkan kepercayaan calon pembeli (Sihombing et al., 2026). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem digital dan desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna (user experience) serta efektivitas promosi produk (Felix et al., 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak diterapkan pada perusahaan besar atau platform e-commerce umum, bukan secara spesifik pada perusahaan properti lokal.

PT. Pesat Land Properti sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran dan penjualan rumah (Shahira, n.d. 2024) membutuhkan sistem digital yang mampu mendukung proses promosi dan transaksi secara lebih modern dan terstruktur (Informasi et al., 2025). Dalam praktiknya, pemasaran properti memerlukan penyajian informasi yang lengkap seperti lokasi, harga, spesifikasi bangunan, (Aprilianur, 2025) hingga visualisasi gambar yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan UI/UX (User Interface dan User Experience) (Paendong et al., 2025) yang tepat agar aplikasi dapat digunakan dengan mudah, nyaman, serta mampu meningkatkan minat calon konsumen (Robbani & Fajri, 2025).

Di sinilah peran perancangan UI/UX menjadi sangat penting. UI yang menarik secara visual dan UX yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna (Paendong et al., 2025) dapat meningkatkan kenyamanan dalam mencari, membandingkan, dan memilih properti (Polgan et al., 2025). Dengan desain yang responsif, navigasi yang jelas, serta fitur pencarian dan filter yang optimal, (Winata & Mulia, 2025) aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital dapat membantu meningkatkan efisiensi pemasaran, (Maharani & Informatika, 2024) memperluas jangkauan promosi, serta mendukung kinerja perusahaan secara keseluruhan (Susanto & Izazi, 2024).

Melalui pembuatan UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital di PT. Pesat Land Properti, (Sari et al., 2024) diharapkan tercipta sebuah sistem yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna (Amesha et al., 2025) serta mampu mendukung perkembangan bisnis properti di era digital (Supiandi et al., 2024).

Implementasi aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital di PT. Pesat Land Properti juga diharapkan mampu meningkatkan citra perusahaan sebagai pengembang properti yang modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain membantu calon konsumen dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat (Prima, 2024), sistem ini juga dapat mendukung tim marketing dalam menyampaikan promosi secara lebih profesional dan terstruktur. Dengan demikian, transformasi digital melalui perancangan UI/UX yang optimal menjadi langkah strategis dalam mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis properti di era digital saat ini (Batseyba & Montolalu, 2026)

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana mahasiswa berperan aktif dalam proses perancangan dan pengembangan desain UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital di PT. Pesat Land Properti. Metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Lingkungan Kerja

Tahap awal dilakukan dengan observasi langsung terhadap sistem pemasaran yang berjalan di PT. Pesat Land Properti. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai alur promosi properti, proses penyampaian informasi kepada konsumen, serta kendala yang dihadapi dalam pemasaran secara digital. Dari hasil identifikasi ditemukan bahwa diperlukan tampilan aplikasi yang

lebih modern, navigasi yang jelas, serta fitur pencarian dan filter properti yang memudahkan pengguna dalam menemukan hunian sesuai kebutuhan..

2. Analisis Kebutuhan Pengguna (*User Research*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna melalui diskusi dengan tim pemasaran dan studi terhadap karakteristik calon konsumen. Analisis ini bertujuan untuk memahami preferensi pengguna, seperti kemudahan akses informasi, tampilan visual yang menarik, detail spesifikasi properti, serta fitur interaktif seperti galeri foto dan peta lokasi. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan konsep desain UI/UX yang sesuai.

3. Perancangan *Wireframe dan Prototype*

Setelah kebutuhan sistem dan pengguna dianalisis, tahap selanjutnya adalah pembuatan wireframe sebagai gambaran awal struktur dan tata letak aplikasi. Wireframe kemudian dikembangkan menjadi prototype menggunakan tools desain seperti Figma atau aplikasi desain lainnya. Prototype dirancang dengan memperhatikan konsistensi warna, tipografi, ikon, serta kemudahan navigasi agar memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal.

4. Implementasi Desain dan Evaluasi

Prototype yang telah dibuat kemudian dipresentasikan kepada pihak perusahaan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi. Revisi dilakukan berdasarkan feedback yang diberikan guna menyempurnakan tampilan dan fungsi aplikasi. Evaluasi difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan (*usability*), kejelasan informasi, serta kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur pencarian, detail properti, dan proses pemesanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Magang Dan Pembahasan

Selama pelaksanaan magang di PT. Pesat Land Properti, mahasiswa memperoleh pengalaman kerja secara langsung dalam proses pengembangan desain UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami proses kerja profesional dalam bidang desain aplikasi dan pemasaran digital properti. Mahasiswa berkontribusi dalam pembuatan tampilan aplikasi mulai dari halaman landing page, login, registrasi, beranda properti, hingga fitur pengelolaan listing rumah. Desain dibuat dengan konsep modern dan sederhana agar mudah digunakan oleh pengguna serta mampu mendukung kebutuhan promosi digital perusahaan. Selain melakukan perancangan desain aplikasi, mahasiswa juga belajar mengenai proses komunikasi tim, penyusunan kebutuhan desain, revisi tampilan berdasarkan arahan perusahaan, serta penyelesaian pekerjaan sesuai target yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Hasil kegiatan magang ini berupa desain UI/UX aplikasi properti yang lebih terstruktur, informatif, dan menarik secara visual sehingga dapat membantu PT. Pesat Land Properti dalam meningkatkan media pemasaran digital perusahaan.

Perancangan UI/UX Meningkatkan Kualitas Tampilan dan Pengalaman Pengguna

Salah satu aktivitas utama mahasiswa adalah merancang dan mengembangkan desain antarmuka (User Interface) serta pengalaman pengguna (User Experience) aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital. Desain yang dibuat menyesuaikan dengan prinsip desain modern seperti penggunaan layout yang clean, konsistensi warna brand, tipografi yang mudah dibaca, serta ikon dan elemen visual yang informatif.

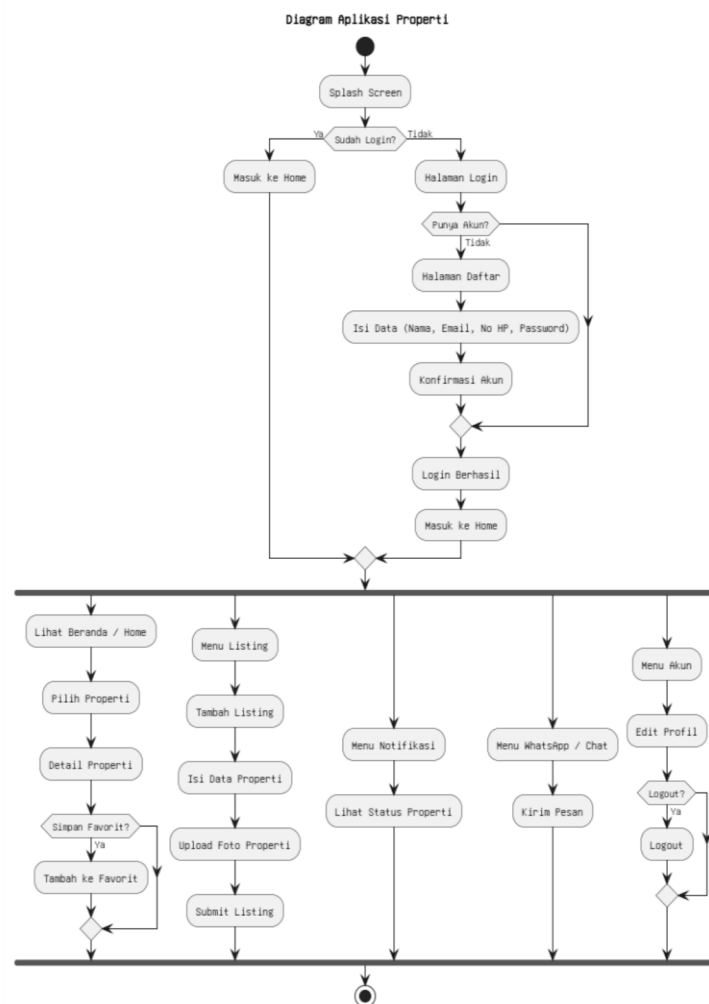
Fitur utama yang dirancang meliputi halaman beranda, pencarian dan filter properti, detail properti (foto, harga, lokasi, spesifikasi), profil agen, serta formulir pemesanan atau konsultasi. Informasi disusun secara sistematis agar pengguna dapat dengan mudah memahami detail properti tanpa mengalami kebingungan dalam navigasi. Hasil implementasi desain menunjukkan bahwa tampilan aplikasi menjadi lebih profesional, menarik, dan mudah digunakan dibandingkan konsep awal yang masih sederhana. Evaluasi internal bersama tim perusahaan menunjukkan bahwa struktur navigasi yang lebih jelas dan fitur pencarian yang optimal membantu mempermudah calon konsumen dalam menemukan properti sesuai kebutuhan.

Selain itu, selama periode Juli–November 2025, pengembangan desain UI/UX juga memberikan dampak pada peningkatan efektivitas promosi digital perusahaan. Dengan tampilan aplikasi yang lebih informatif dan responsif, perusahaan memiliki media pemasaran digital yang lebih siap digunakan untuk

menjangkau calon pembeli secara luas. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa perancangan UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan kualitas visual aplikasi, tetapi juga berperan penting dalam mendukung strategi pemasaran serta meningkatkan daya saing PT. Pesat Land Properti di era digital.

Pengujian tampilan (usability testing) secara sederhana juga dilakukan melalui simulasi penggunaan oleh tim internal perusahaan. Hasilnya menunjukkan bahwa desain baru lebih mudah dipahami, waktu pencarian properti menjadi lebih singkat, serta informasi yang ditampilkan lebih terstruktur dibandingkan sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa perancangan UI/UX yang terencana mampu meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi.

Dengan adanya pengembangan desain yang berkelanjutan, aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital ini diharapkan dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan pasar dan perkembangan teknologi. Implementasi UI/UX yang optimal tidak hanya memberikan nilai tambah dari sisi estetika, tetapi juga menjadi investasi strategis dalam membangun citra profesional dan kepercayaan konsumen terhadap PT. Pesat Land Properti.



Gambar 1. Perancangan Aplikasi Properti

Diagram aplikasi properti tersebut menunjukkan alur sistem yang terstruktur, dimulai dari Splash Screen, kemudian proses login atau pendaftaran akun hingga pengguna masuk ke halaman utama (*Home*).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Jika pengguna belum memiliki akun, sistem mengarahkan ke halaman daftar dengan pengisian data dan konfirmasi akun sebelum login berhasil. Setelah masuk ke *Home*, pengguna dapat mengakses beberapa fitur utama seperti Beranda, Listing Properti, Notifikasi, Chat/WhatsApp, dan Menu Akun. Pada menu properti, pengguna dapat melihat detail rumah dan menyimpan ke favorit. Fitur listing memungkinkan penambahan dan pengelolaan data properti, sedangkan menu akun digunakan untuk mengedit profil dan logout. Secara keseluruhan, diagram ini menggambarkan alur penggunaan aplikasi yang jelas, sistematis, dan saling terintegrasi untuk mendukung proses pencarian, pengelolaan, serta pemasaran properti secara digital agar lebih efektif dan efisien.

1) Perancangan dan Desain Tampilan Aplikasi Properti

Selain terlibat dalam produksi konten visual, mahasiswa juga berkontribusi dalam perancangan desain tampilan (UI) aplikasi properti Pesat Land Property. Desain halaman utama (landing page) dibuat dengan konsep modern dan minimalis, menampilkan visual rumah sebagai background utama untuk memberikan kesan profesional dan terpercaya.

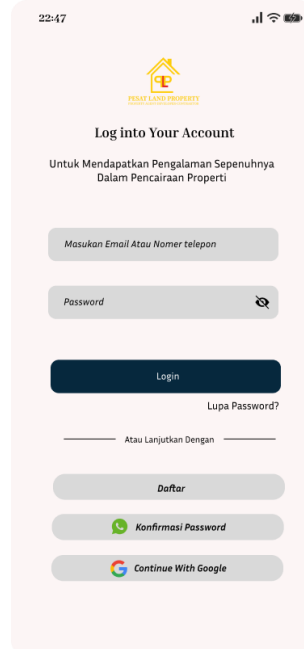
Tampilan dilengkapi dengan headline promosi "Wujudkan Rumah Impian Bersama Pesat Land Property" yang bertujuan menarik perhatian pengguna sejak awal membuka aplikasi. Logo perusahaan ditempatkan secara strategis di bagian tengah untuk memperkuat branding, serta tombol "Masuk" di bagian bawah sebagai navigasi utama menuju sistem.

Selain itu, desain aplikasi dibuat responsif agar dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, baik smartphone maupun desktop. Konsistensi penggunaan warna, ikon, dan tipografi diterapkan untuk menjaga identitas visual perusahaan sekaligus meningkatkan kenyamanan pengguna. Dengan perancangan UI yang terstruktur dan UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas promosi serta memberikan pengalaman digital yang profesional dan terpercaya bagi calon konsumen.



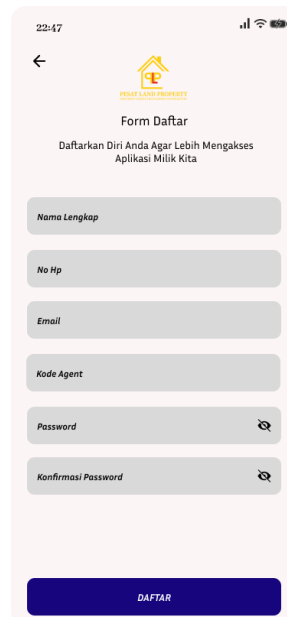
Gambar 2. Tampilan Leading Page

Desain ini dirancang agar responsif, sederhana, dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga mampu meningkatkan pengalaman pengguna (user experience) sekaligus mendukung strategi promosi digital perusahaan secara efektif.



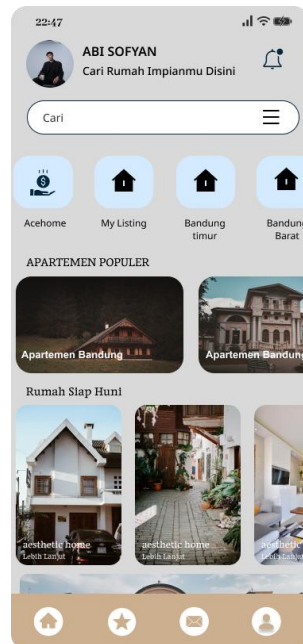
Gambar 3. Tampilan Login

Halaman tersebut merupakan tampilan login Pesat Land Property dengan desain sederhana dan profesional. Terdapat logo perusahaan, judul "Log into Your Account", serta kolom email/nomor telepon dan password dengan fitur tampil/sembunyi sandi. Disediakan tombol Login, opsi Lupa Password, serta alternatif akses melalui Daftar, Konfirmasi Password (WhatsApp), dan Continue with Google untuk memudahkan pengguna.



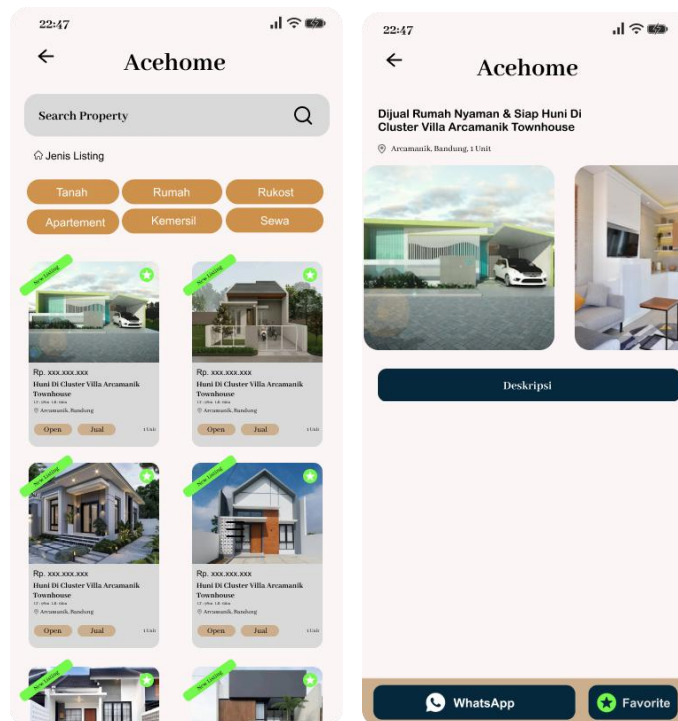
Gambar 4. Tampilan Register

Desain pada gambar tersebut menampilkan halaman formulir pendaftaran (Form Daftar) aplikasi Pesat Land Property yang berfungsi sebagai sarana bagi pengguna baru untuk membuat



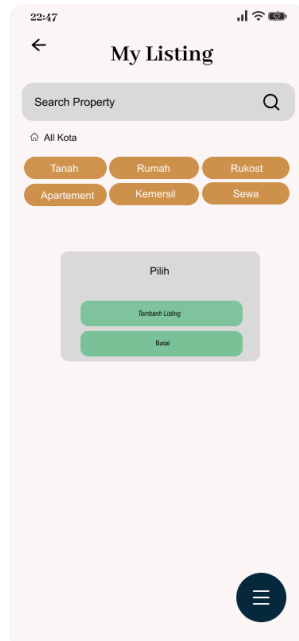
Gambar 5. Tampilan Beranda Property

Beranda properti merupakan halaman utama yang menampilkan profil pengguna, kolom pencarian, serta kategori seperti Acehome, My Listing, Bandung Timur, dan Bandung Barat. Tersedia juga bagian Apartemen Populer dan Rumah Siap Huni dalam bentuk kartu visual agar pengguna dapat melihat dan memilih properti dengan cepat.



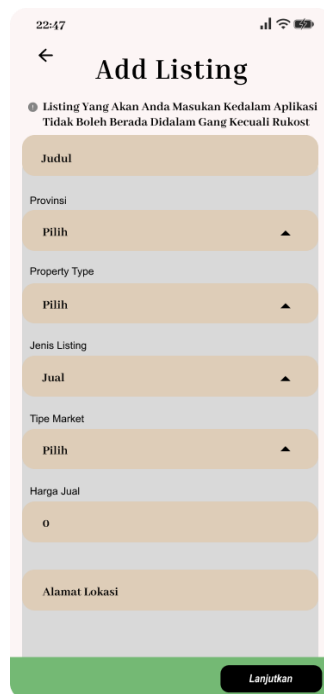
Gambar 6. Tampilan Beranda Acehome

Halaman Acehome menampilkan daftar properti lengkap dengan fitur pencarian dan filter kategori seperti Tanah, Rumah, Rukost, Apartemen, Komersil, dan Sewa untuk memudahkan pengguna menemukan properti sesuai kebutuhan. Setiap properti ditampilkan dalam bentuk kartu berisi gambar, harga, lokasi, serta status transaksi seperti Open atau Jual.



Gambar 7. Menambahkan Data Listingan

Menambahkan listing baru melalui tombol Tambah Listing atau membatalkan pilihan dengan tombol Batal, sehingga pengelolaan data properti menjadi lebih praktis dan terorganisir.



Gambar 8. Data Add Listingan

Fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan properti baru melalui halaman Add Listing dengan mengisi data seperti judul, lokasi, tipe properti, jenis listing, harga, dan alamat. Setelah form terisi lengkap, pengguna dapat menekan tombol Lanjutkan untuk memproses dan mempublikasikan properti.



Gambar 9. Dokumentasi Kegiatan Magang Mahasiswa Di PT. Pesat Land Property

Selain melaksanakan tugas di bidang desain dan pengolahan media, kegiatan magang juga menjadi sarana pembelajaran langsung bagi mahasiswa dalam memahami alur kerja di lingkungan perusahaan. Mahasiswa memperoleh pengalaman dalam mengoperasikan perangkat komputer, serta melakukan proses pengolahan menggunakan software desain grafis. Kegiatan ini melatih ketelitian, tanggung jawab, serta kemampuan teknis dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai standar perusahaan. Gambar tersebut menampilkan dokumentasi mahasiswa magang saat sedang mengerjakan proses desain dan pengolahan file di depan komputer yang terhubung dengan Dokumentasi ini menggambarkan aktivitas kerja secara langsung dalam mendukung kebutuhan produksi dan operasional di tempat magang.



Gambar 10. Dokumentasi Pendamping Mahasiswa Magang Oleh Pembimbing Lapangan

Secara keseluruhan, kegiatan magang memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa dan tempat pelaksanaan. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam bidang

desain dan pengolahan media digital, serta memahami alur kerja profesional di lingkungan kerja. Sementara itu, Perusahaan mendapatkan dukungan tambahan dalam proses produksi dan penyelesaian tugas operasional. Gambar tersebut menampilkan proses pendampingan mahasiswa magang oleh pembimbing lapangan saat kegiatan kerja berlangsung. Dokumentasi ini menggambarkan adanya arahan dan bimbingan secara langsung dalam penggunaan perangkat komputer serta proses penyelesaian pekerjaan, sehingga membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap profesional mahasiswa selama masa magang.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan di PT. Pesat Land Properti, mahasiswa memperoleh pengalaman kerja secara langsung dalam proses perancangan UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital. Kegiatan magang ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami proses kerja profesional dalam bidang desain aplikasi dan pemasaran digital properti.

Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa berkontribusi dalam pembuatan berbagai tampilan aplikasi seperti halaman landing page, login, registrasi, beranda properti, hingga fitur pengelolaan listing rumah. Desain yang dibuat menyesuaikan kebutuhan perusahaan dengan konsep modern, responsif, dan mudah digunakan oleh pengguna.

Selain meningkatkan kemampuan teknis di bidang UI/UX, kegiatan magang juga membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, tanggung jawab, dan manajemen waktu di lingkungan kerja profesional. Dengan adanya kegiatan ini, mahasiswa memperoleh wawasan dan pengalaman yang bermanfaat sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja di bidang teknologi informasi dan desain digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan laporan kegiatan magang ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya ditujukan kepada PT Pesat Land Properti, khususnya Divisi Marketing Digital, atas kesempatan, bimbingan, serta kerja sama yang diberikan selama proses pelaksanaan magang. Dukungan tersebut sangat membantu penulis dalam memahami proses perancangan UI/UX aplikasi pemasaran dan penjualan rumah digital secara langsung di lingkungan kerja profesional.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan, masukan, serta evaluasi selama proses magang berlangsung. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada rekan-rekan tim yang telah membantu dalam proses diskusi, kolaborasi, dan penyelesaian tugas, sehingga seluruh rangkaian kegiatan magang dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Nusa Putra, Sukabumi, sebagai institusi tempat penulis menempuh pendidikan, atas arahan dan fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan magang ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan sistem pemasaran digital di PT Pesat Land Properti maupun sebagai referensi pembelajaran bagi mahasiswa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghifari, H., Akbar, N., Abdillah, N., & Dahwanu, O. (2025). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada Pt. Lestari Inti Properti Jambi: Marketing Information System, Web-Based Application, Prototype Method, Unified Modeling Language, Subsidized Housing. *Jurnal Akademika*, 18(1), 60-73. <https://doi.org/10.53564/6psph742>
- Amesha, S. A., Adinda, T., Nazira, N., & Willyansah, W. (2025). Pengaruh desain ui/ux yang efektif dalam meningkatkan pengalaman dan kepuasan penggunaan. *Jurnal Data Sains Dan Teknologi Informasi (DASTIS)*, 2(02), 1-10.

- Anggraeni, R., & Maulani, I. E. (2023). *Riska Anggraeni 1*, Isma Elan Maulani 2. 3(2), 94–98.
- Aprilianur, M. R., & Hakim, A. F. (2025). Analisis Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Volume Penjualan Perumahan (Studi Kasus Perusahaan PT. Andaru Sinergi Nusantara). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 556-563. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5095>
- Batseyba, N., & Montolalu, V. K. (2026). *YUME: Journal of Management Penerapan Digitalisasi dalam Proses Pemasaran dan Penjualan Properti pada PT . Chandratama Agung Properti*. 9(1), 199–207.
- Des Derivanti, A., & Ramadhani, A. (2023). Strategi Komunikasi Pemasaran PT. Mitra Property Group Dalam Meningkatkan Penjualan Property Di Perumahan Sentul City Bogor. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(4), 435-448. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i4.571>
- Hermawan, T., & Septian, S. (2025). Evolusi Model Pemasaran Perumahan Global: Dari Agen Konvensional menuju Ekosistem Platform Digital. *Score: Jurnal Lentera Manajemen Pemasaran*, 3(02), 89-95. <https://doi.org/10.59422/lmp.v3i02.1095>
- Khairi, M., Rianto, B., Jalil, M., Juita, H., & Sudeska, E. (2025). Pengaruh teknologi dalam transformasi ekonomi dan bisnis di era digital. *Jurnal Perangkat Lunak*, 7(1), 71-78.
- Kusumasari, A., Haryanto, D., & Ihsan, M. (2024). Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Griya Panji Berbasis Web Pada PT Noval Perkasa Prima. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(2), 228-234. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v5i2.222>
- Maharani, N. F., Nadhira, D. D., Rizanti, N., Al Mubarak, N., & Pratama, D. (2024). Analisis Penerapan Teknologi Virtual Reality: Systematic Literature Review. *Jurnal Rekayasa Informatika*, 1(1), 46-51. <https://doi.org/10.32520/jupel.v7i1.3947>
- Rifqi, E., Haq, E. S., Wibowo, G. H., Yusuf, D., & Rini, E. M. (2025). Perancangan Kembali UI/UX Website Cantique Property Sebagai Media Promosi Dengan Metode User-Centered Design. *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer*, 15(2), 157-171.
- Robbani, R. W., & Fajri, I. N. (2025). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website Pintu Rumah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7(2), 287-304. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i2.714>
- Sintawati, I. D., Puspitorini, I., & Kumalasari, J. T. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penjualan Rumah Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2667-2676. DOI: 10.33395/jmp.v14i2.15489
- Suryani, D., Sari, A. M., Rafik, A., Yani, D., & Rosmita, R. (2024). Desain Dan Implementasi Sistem Informasi Jual Beli Rumah Pada Pt. Adhiasta Karya Pratama. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(3), 287-293.
- Shahira, R., & Surahmad, S. (2022). Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Properti (Studi Kasus PT Developer Properti Indoland). *Al-Mashlahah Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial*. <https://doi.org/10.30868/am.v10i001.3585>
- Sihombing, U. R., Mujabah, I., Sodikin, M., & Abadi, A. I. (2026). Pengaruh Augmented Reality (AR) dalam Pemasaran: Menciptakan Pengalaman Konsumen yang Imersif. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(1), 5327-5334. <https://doi.org/10.61104/alz.v4i1.4295>
- Supiandi, G., & Priatna, I. A. (2024). Strategi bisnis agen profesional di era digital property survey pada discovery property bsd. *Marketica: Jurnal Ilmiah Pemasaran*, 1(4), 150-162.
- Susanto, D., & Izazi, Z. Z. (2024). Analisis Strategi Pemasaran Dengan Media Sosial Marketing Pada Penjualan Properti di Brighton Real Estate. *Jurnal Ekonomi, Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 69-74. <https://doi.org/10.63200/jependimas.v1i3.27>
- Winata, V. (2025). Peran Desain User Interface (Ui) Dalam Meningkatkan Tingkat Konversi Toko Online. *AIRA (Artificial Intelligence Research and Applied Learning)*, 4(2), 73-78.
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Sidhi, T. A. P., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis user interface (ui) dan user experience (ux) sudut elevasi pemukul gamelan metaverse virtual reality menggunakan user centered design (ucd). *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 137-146. <http://dx.doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>