

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, teknologi informasi sudah berkembang sedemikian luas sehingga merambah ke aktivitas perdagangan melalui sistem informasi. Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi memudahkan munculnya inovasi-inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan semua orang. Dengan adanya perubahan ini, perusahaan tentunya membutuhkan sebuah aplikasi untuk memudahkan pengelolaan usahanya agar menjadi lebih cepat dan akurat sehingga mampu menghasilkan informasi yang terpercaya, serta meningkatkan efisiensi kerja dan kemampuan perusahaan. Hal ini juga diperlukan oleh perusahaan untuk meningkatkan persaingan bisnis, suatu perusahaan. Dengan arus informasi yang meningkat maka kebutuhan teknologi informasi sangat penting saat ini sebagai salah satu faktor untuk dapat bersaing (Kristanto & Masya, 2021).

PT Gemareksa Perkasa Teknik sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang Properti sudah selayaknya mampu untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam menunjang berbagai aktivitasnya. Perusahaan perumahan yang saat ini telah berhasil membangun kawasan perumahan, seperti Cimanggir Serpong Estate 1 dan Cimanggir Serpong Estate 2. Pemasaran perumahan perusahaan pada dasarnya dilakukan dengan menyebarkan spanduk dan brosur, namun hal tersebut dinilai masih memiliki banyak kendala. Sehingga dibutuhkannya sebuah aplikasi untuk menangani kendala-kendala tersebut. Dalam sistem pemasaran saat ini, masyarakat umum sebagai calon pembeli sulit untuk mendapatkan informasi karena calon pembeli harus datang ke lokasi pemasaran berlangsung. Bentuk pemasaran perumahan seperti itu belum bisa dapat menarik minat calon pembeli secara maksimal.

Dengan adanya aplikasi ini maka akan mempermudah dan memperhemat waktu, serta tenaga para pegawai menawarkan barang mereka karena aplikasi ini akan menampilkan letak dan model serta daftar harga dari perumahan yang ditawarkan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perusahaan adalah pemanfaatan teknologi informasi aplikasi pemasaran, disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan aplikasi. Hal tersebut

diharapkan dapat membantu pegawai dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka akan dibuat rancang bangun aplikasi pemasaran properti perumahan pada PT Gemareksa Perkasa Teknik dengan harapan mempermudah calon pembeli dalam memberi informasi dan meningkatkan pemasaran properti itu sendiri.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terbentuklah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat *website* yang menghimpun seluruh kebutuhan informasi properti perusahaan.
2. Bagaimana cara memudahkan perusahaan dalam melakukan pemasaran properti perumahan kepada calon pembeli.
3. Bagaimana membantu calon pembeli dalam menentukan properti perumahan yang sesuai dengan keuangan calon pembeli.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian proposal tugas akhir ini antar lain adalah menyediakan sebuah *website* yang dapat memenuhi:

1. Membuat aplikasi informasi pemasaran properti perumahan pada perusahaan berbasis *website*.
2. Memudahkan perusahaan dalam melakukan pemasaran properti perumahan kepada calon pembeli.
3. Memudahkan customer dalam menyesuaikan properti yang akan dibeli dengan kondisi keuangan calon pembeli.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka aplikasi yang akan dirancang dibatasi pada ruang lingkup berikut:

1. Pembuatan *website* hanya dilakukan untuk keperluan perusahaan.
2. Aplikasi hanya menampilkan informasi yang dikelola oleh perusahaan.

3. Aplikasi ini tidak memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah untuk penjual dan calon pembeli di dalam aplikasi. Setiap calon pembeli yang tertarik untuk membeli properti yang ditawarkan dapat menghubungi kontak yang tertera pada aplikasi.
4. *Website* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Framework Codeigniter 3*.

### 1.5 State of The Art

Tabel 1. 1 *State of The Art*

Judul Jurnal	Pembahasan
<p><b>Rancang Bangun Sistem Pemasaran Properti Berbasis Web Studi Kasus PT Akila Trijaya</b></p> <p><b>Peneliti</b> Arief Herdiansah, Tuti Handayani , Elsya Yunita.</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Muhammadiyah Tangerang</p> <p><b>Tahun</b> 2020</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jurnal Ilmiah Matrik Universitas Bina Darma.</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan pemasaran properti web dengan menggunakan perancangan berorientasi objek, metode yang digunakan adalah waterfall dengan bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Pada penelitian ini dapat di gunakan sebagai referensi dalam membangun web dengan menggunakan uji coba sistem <i>black box testing</i>.</p>
<p><b>Sistem Informasi KPR Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada PT XYZ</b></p> <p><b>Peneliti</b> Hendarman Lubis, Ratna Salkiawati, Cornelies Oktavianus</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Bhayangkara Jakarta Raya</p> <p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Jurnal</b> JSI (jurnal sistem informasi Universitas suryadarma).</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang sistem informas dan KPR perumahan dengan menggunakan perancangan berorientasi objek atau UML.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Pada penelitian ini dapat di gunakan sebagai referensi dalam membangun web dengan menggunakan metode <i>prototype</i>.</p>

<p><b>Rancang Bangun Aplikasi Supporting Sales Penjualan Rumah Di Perumahan Berbasis Android</b></p> <p><b>Peneliti</b> Chaerur Rozikin, Purwantoro</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Singaperbangsa Karawang</p> <p><b>Tahun</b> 2018</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan pemasaran properti web dengan menggunakan perancangan berorientasi objek, metode yang digunakan adalah SDLC (<i>software life cycle development</i>) dengan bahasa pemrograman Java, xml dan editor android studio.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Pada penelitian ini dapat di gunakan sebagai referensi dalam membangun web dengan menggunakan perancangan berorientasi objek atau UML.</p>
<p><b>Rancang Bangun Aplikasi E-Marketing Berbasis Web Menggunakan Metode Sostac (Studi Kasus: PT Dimitra Adi Wijaya Bandar Lampung)</b></p> <p><b>Peneliti</b> Stevan Corry Polanco, Adhie Thyo Priadika</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Teknokrat Indonesia</p> <p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi.</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan aplikasi E-marketing berbasis web dengan menggunakan metode SWOT dan bahasa pemrograman PHP.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Pada penelitian ini dapat di gunakan sebagai referensi dalam membangun web dengan menggunakan database MySQL.</p>
<p><b>Rancang Bangun Aplikasi E-Properti Berbasis Framework Codeigniter</b></p> <p><b>Peneliti</b> Tukino, Sasa Ani Arnomo.</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Putera Batam</p> <p><b>Tahun</b> 2021</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jurnal Sistem Informasi Berbasis Komputer.</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang rancang bangun aplikasi e-properti menggunakan bahasa PHP, database MySQL, menggunakan perancangan UML dan ERD.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam membangun web dengan menggunakan <i>Framework Codeigniter</i>.</p>

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum masalah dan solusinya. Susunan ini dijelaskan dalam beberapa pokok permasalahan yang dibagi menjadi beberapa bab. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, *state of the art*, serta sistematika penulisan penelitian.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori untuk penelitian yang terdiri dari teori dasar tentang sistem informasi berbasis *website*, bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter*, metode *prototype*, dan basis data MySQL.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan dari pembuatan aplikasi pemasaran properti untuk PT Gemareksa Perkasa Teknik berbasis *web* menggunakan metode *Prototyping*.

### **BAB 4 PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dari *website* perusahaan yang dibangun serta pengujian alur aplikasi yang berjalan di dalamnya.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari *website* perusahaan yang dibangun untuk tujuan pengembangan dikemudian hari.

### **DAFTAR REFERENSI**

### **LAMPIRAN**