BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia bisnis perumahan yang berkembang sangat pesat sekarang ini, membuat persaingan dalam dunia bisnis tidak dapat dihindari lagi. Teknologi Informasi (TI) sangat diperlukan untuk mendukung proses bisnis, pada awalnya fungsinya adalah membantu mempercepat proses bisnis, mengurangi tingkat kesalahan, mengolah data, dan akhirnya menghasilkan informasi yang akan mendukung pengambilan keputusan. Hal tersebut juga sangat ditunjang dengan melimpahnya kebutuhan manusia di Negara Indonesia. Sebagai salah satu contoh yaitu kebutuhan manusia berupa perumahan. Perumahan merupakan kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan sarana lingkungan yang memadai.

PT. Aliston Tama Harsajaya merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa kontraktor, pengadaan, dan perumahan. Maka dari itu PT. Aliston Tama Harsajaya juga ikut berperan dalam memasarkan perumahan Pepabri Curug Indah di kota Rangkasbitung. PT. Aliston Tama Harsajaya terletak di Puri Sriwedari Blok E/11 jalan Alternatif Cibubur Jakarta Timur, merupakan salah satu agen perusahaan resmi penjualan perumahan Pepabri Curug Indah di Indonesia. Dalam memasarkan perumahan Pepabri Curug Indah saat ini, PT. Aliston Tama Harsajaya memanfaatkan jasa *direct marketing* yang mengajukan penawaran kepada konsumen-konsumen secara manual dan mengajukan penawaran jika ada

konsumen yang mebutuhkan perumahan. Cara pemasaran tersebut terbilang cukup *efektif*, namun hal tersebut hanya *efektif* jika dilakukan dalam wilayah kota Rangkasbitung dan kabupaten Lebak. Dalam hal ini, PT. Aliston Tama Harsajaya ingin memperluas target market penjualan perumahan ke seluruh wilayah di Indonesia. Cara tersebut akan sangat tidak *efektif*, jika konsumen-konsumen yang ingin membeli perumahan berada diluar kota dan juga akan memakan biaya yang cukup besar jika tetap menggunakan metode manual yg ditugaskan kepada *direct marketing*.

Untuk menghadapi kendala tersebut diperlukan solusi yang *efektif*, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *internet*. *Internet* merupakan jaringan global komputer dunia yang sangat luas sekali, dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lain di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari *text*, gambar, audio, video, dan lainnya untuk dapat berkomunikasi. Pemasaran menggunakan teknologi *internet* ini kita kenal sebagai *E-Commerce*. Yaitu teknik pemasaran dan penjualan *online* berbasis *website* yang pada saat ini dirasa merupakan satu cara yang akurat, praktis, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu, dan tentunya dengan biaya yang cukup murah.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka penulis akan membuat suatu sistem pemasaran secara *online* serta *secure* yaitu dengan membangun ”Aplikasi E-Commerce Penjualan Perumahan Pepabri Curug Indah di PT. Aliston Tama Harsa Jaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun ”Aplikasi E-Commerce Penjualan Perumahan Pepabri Curug Indah di PT. Aliston Tama Harsa Jaya”.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Perumahan Pepabri Curug Indah.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memperluas *target market* penjualan Perumahan Pepabri Curug Indah secara *online.*
2. Mempermudah dalam memberi informasi penjualan perumahan Pepabri Curug Indah kepada konsumen secara *online*.
3. Memudahkan perusahaan dalam mengolah data transaksi.
4. Menyediakan sistem transaksi *online* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi.
5. Menyediakan tingkat keamanan yang dapat diterima dalam bertransaksi secara *online* sehingga setiap konsumen akan merasa nyaman dalam berinteraksi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun, dapat digunakan oleh *admin*, juga dapat digunakan oleh *staff* perusahaan, konsumen, dan pengunjung.
2. Masukan data berupa data *admin*, data pembeli dan data perumahan yang akan dijual.
3. Media komunikasi yang digunakan penjual dengan konsumen adalah melalui *chat, Short Message Service* (SMS), *Email* dan via Telepon.
4. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* melalui Bank. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan.
5. Valuta / kurs mata uang yang digunakan adalah rupiah (Rp)
6. *Security* yang digunakan berupa *Secure Socket Layer* (SSL) *protokol* dan *secure PHP script.*
7. Metode analisis yang digunakan dalam membangun sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
8. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP dan MYSQL sebagai *storage database*, XAMPP sebagai suatu bundel *web server* yang populer

digunakan di *Windows* karena kemudahan instalasinya, serta Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *web editor*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun tugas akhir dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dekriptif. Metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran (deskripsi) mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistimatis, aktual dan akurat. Tahapan-tahapan pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka / literatur

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-

buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di *internet*, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian, selain dari itu juga untuk melakukan penelusuran pustaka dan sumber-sumber penting mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan dalam membangun website penjualan perumahan Pepabri Curug Indah.

2. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti serta pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

a. Wawancara

Melakukan kegiatan tanya jawab ke bagian TI, *marketing* dan penanggung jawab perusahaan mengenai permintaan apa saja yang diinginkan dalam *website* yang akan dibangun sebagai informasi tambahan agar sesuai dan dapat digunakan dengan baik.

b. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam hal ini bagian informasi dan data mengenai profil perusahaan serta data tipe-tipe perumahan yang akan di pasarkan.

c. Kuesioner

Melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada konsumen untuk dijawabnya.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode *waterfall* yang meliputi :

1. Sistem *Engineering*

   Tahap ini merupakan tahap pendefinisian kebutuhan sistem secara menyeluruh, baik itu perangkat penunjang maupun data yang mengalir dalam sistem.

2. Analisis Masalah

   Menganalisis masalah yang akan diselesaikan serta memberikan batasan-batasan dari suatu maslah yang ada.

3. Perancangan

   Proses perancangan aplikasi membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau pernagkat lunak.

4. Implementasi

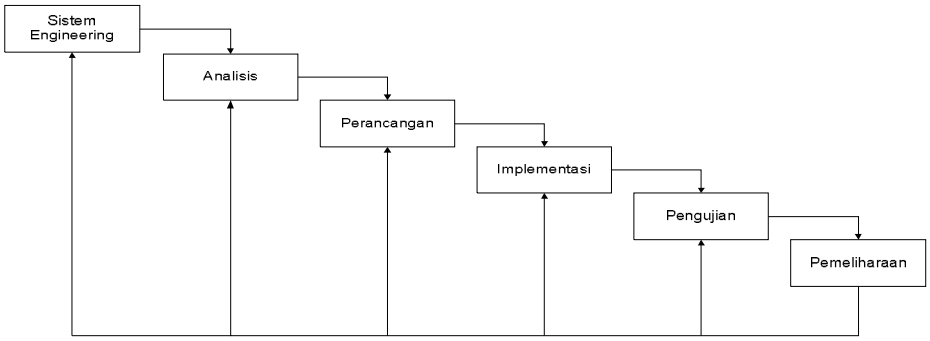
   Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

5. Pengujian

   Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.

6. Pemeliharaan

   Mencakup koreksi *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu dan melakukan pemeliharaan untuk pengembangan sistem selanjutnya.



Gambar I.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan secara garis besar pengertian pokok dari teori-teori yang mendasari pemecahan masalah yang dihadapi, serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya dimana sumbernya dapat diperoleh dari berbagai buku sumber yang menunjang dalam penyusuunan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menerangkan penganalisaan masalah dengan maksud untuk menganalisis prosedur yang sedang berjalan, analisis data dari hasil penelitian, analisis non-fungsional dan anlisis basis data. Perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural hingga perancangan alir data.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menerangkan tahapan-tahapan perancangan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar mulai dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, serta metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, menentukan variabel penelitian, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode analisis yang akan dipergunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari Laporan Tugas Akhir, dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi menjadi lebih baik.