BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi Komputer saat ini sudah berkembang penggunaannya. Seiring dengan berkembangnya teknologi perangkat keras pengendali tampilan, yang dapat dimanfaatkan menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam bentuk visual. Dengan berkembangnya teknologi perangkat keras pengendali tampilan (display controller), yang dapat dimanfaatkan menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam bentuk visual. Setiap orang memiliki akses terhadap sumber informasi dimanapun di dunia ini. Konsekuensinya, masyarakat menjadi kritis dan tanggap terhadap hal yang berkembang.

Perkembangan dunia teknologi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Kegiatan komunikasi yang sebelumnya menuntut peralatan yang rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Sistem kerja alat teknologi telah mengalihfungsikan tenaga otot manusia dengan pembesaran dan percepatan yang menakjubkan. Begitupun dengan telah ditemukannya formulasi-formulasi baru aneka kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia.

Seperti yang kita ketahui bahwa di era serba modern seperti saat ini, peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berpengaruh. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas kita yang kerap kali ditunjang dengan teknologi informasi itu sendiri yang mampu menjawab tuntutan pekerjaan yang lebih cepat, mudah, murah dan menghemat waktu. Kemajuan teknologi menjadi jawaban dari kemajuan globalisasi yang kian menyelimuti dunia. Suatu kemajuan yang tentunya akan memberikan dampak bagi peradaban hidup pelajar. Tidak dapat dipungkiri, kini kita telah menjadi "budak" dari peradaban teknologi informasi itu sendiri. Bagaiman tidak, banyaknya pelajar yang sekaligus berperan sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi, membuktikan bahwa kehidupan yang mereka lakoni tak pernah lepas dari peran teknologi informasi.

Sekarang kita melihat dunia property di Indonesia, setiap tahun selalu ada perkembangan yang signifikan. Daya minat masyarakat Indonesia untuk berinvestasi pada bisnis property mulai tampak sejak awal tahun 1980-an sampai dengan pertengahan tahun 2000-an, Seperti terungkap halnya di daerah Bandung, di tahun 2012 ini beberapa agen properti marak membangun perumahan dalam skala besar mengakibatkan kompetisi bisnis properti di Indonesia semakin ketat, sehingga akibatnya pengembang berlomba-lomba membuat perencanaan proyek perumahan lebih menarik.

Tabel 1.1 *Nilai Kapitalisasi Proyek Properti*

Nilai Kapitalisasi Proyek Properti Nasional
Tahun 2010 - 2011 dan Prediksi 2015 (Rp. Miliar)

No.	Nama Proyek	Gross Building Area (GBA) m2	Tahun						Nilai Kapitalisasi (Rp.)
			2010	2011	2012P	2013P	2014P	2015P	
1	Proyek Pusat Perbelanjaan Jabotabek	990,000	4,300	6,000	8,600	10,500	6,700	3,500	39,600.00
2	Proyek Pusat Perbelanjaan Daerah	1,084,333	9,864	9,166	4,500	3,500	3,000	2,500	32,530.00
3	Proyek Apartemen Jabotabek	3,437,647	9,130	9,114	7,826	5,781	5,200	4,200	41,251.76
4	Proyek Apartemen Daerah	1,949,675	3,301	2,715	4,281	4,500	3,200	1,500	19,496.75
5	Proyek Perkantoran Jabotabek	3,167,857	9,200	10,000	8,150	6,500	6,000	4,500	44,350.00
6	Proyek Hotel (Nasional)	1,262,827	6,535	6,434	6,002	5,500	5,000	2,100	31,570.67
7	Proyek Perumahan (Nasional)	110,367,593	32,640	49,985	56,871	63,751	67,177	60,679	331,102.78
8	Proyek Ruko/Rukan (Nasional)	21,340,332	14,688	19,994	19,905	22,313	26,871	24,272	128,041.99
Kapitalisasi Proyek Properti Nasional (Rp. miliar)			**89,658**	**113,407**	**116,136**	**122,345**	**123,148**	**103,250**	**667,944**

Sumber: *http://www.rumah.com/berita-properti/2012/1/206/bisnis-properti-2012-growth-atau-booming-*

Tabel 1.2 *Rekapitulasi Penjualan Rumah*

Rekapitulasi Penjualan Rumah dan Nilai Transaksi Pasar
Perumahan Nasional Tahun 2010-2011 dan prediksi tahun 2012

Segmentasi Harga	Penjualan Rumah Baru (unit)			Nilai Transaksi (Rp. miliar)			% Kenaikan			
							Unit Penjualan		Nilai Transaksi	
	2010	2011	2012	2010	2011	2012	2011	2012P	2011	2012P
RSH Segmen Bawah (< Rp.70 Juta)	128,700	130,000	150,000	8,315	9,100	11,250	1.0%	15.4%	9.4%	23.6%
Rumah Menengah Bawah (Rp 71 Juta - Rp200 Juta)	60,000	85,000	86,700	6,286	9,529	10,497	41.7%	2.0%	51.6%	10.2%
Rumah Menengah-Menengah (Rp.201 Juta –Rp.500Juta)	38,000	70,000	70,000	9,642	19,004	20,524	84.2%	0.0%	97.1%	8.0%
Rumah Menengah Atas (Rp. 501 Juta - Rp1.000 Juta)	13,400	18,000	19,800	5,733	8,241	9,790	34.3%	10.0%	43.7%	18.8%
Rumah Besar dan Mewah (>Rp. 1000 Juta)	3,328	4,800	5,200	2,664	4,111	4,810	44.2%	8.3%	54.3%	17.0%
Total	**243,428**	**307,800**	**331,700**	**32,640**	**49,985**	**56,871**	26.4%	7.8%	53.1%	13.8%

Sumber: *http://www.rumah.com/berita-properti/2012/1/206/bisnis-properti-2012-growth-atau-booming-*

Hal ini menyebabkan makin banyaknya calon pembeli dari luar daerah Bandung. Oleh karena itu terdapat peluang dalam membuat sebuah produk yang baru maka dibuatlah produk yang penulis namakan Aplikasi *Mobile*. Aplikasi *Mobile* merupakan cara pembelian properti modern dengan menggunakan media *handphone* (telepon genggam) yang dilengkapi dengan aplikasi yang berisi form

informasi properti untuk calon pembeli menggunakan media *handphone* dimaksudkan untuk dapat mempermudah, mempercepat sekaligus menghemat biaya dalam melakukan pengaksesan informasi yang dibutuhkan oleh user.

Perancangan aplikasi sistem informasi ini bermaksud untuk memudahkan calon pembeli property untuk mencari property yang di inginkan dan kemudian penulis menuangkannya dalam bentuk tugas akhir dengan judul **"***Perancangan Sistem Informasi Advertising Properti Berbasis Android***".**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari kasus yang dilihat dari uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah adalah:

1. Masyarakat mengalami kesulitan ketika ingin membeli property secara mudah dan cepat.
2. Masyarakat mengalami kesulitan melakukan pencarian properti yang ingin disesuaikan dengan keuangan mereka.
3. Masyarakat mengalami kesulitan ketika ingin mencari jenis properti yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang Sistem Advertising Properti berbasis Android yang memudahkan customer dalam pembelian properti.
2. Bagaimana pengujian Sistem Advertising Properti berbasis android dapat memudahkan pembeli mensesuaikan dengan keuangan mereka
3. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Advertising yang diusulkan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *Sistem Informasi Advertising Properti Berbasis Android*, sehingga dapat memudahkan masyarat untuk melakukan transaksi pembelian properti secara mudah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta keuangan mereka.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat yang ingin melakukan pembelian properti secara efektif.
2. Masyarakat dapat menentukan jenis properti yang dapat disesuaikan dengan keuangan mereka.
3. Mempermudah Perusahaan properti untuk menyampaikan properti yang hendak dijual kepada calon pembeli.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan perusahaan untuk melakukan penjualan properti sehingga meningkatkan keuntungan perusahaan, selain itu diharapkan bisa memahami apa saja keinginan calon pembeli sehingga kedepannya perusahaan dapat menjalin hubungan dengan calon pembeli.

2. Bagi Calon Pembeli

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi calon pembeli, yaitu calon pembeli dapat membeli properti yang dapat disesuaikan dengan kebutuhannya, membantu calon pembeli properti membuat sebuah perencanaan keuangan sederhana.

3. Bagi Agen Properti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat juga bagi agen properti, yaitu mempermudah agen properti untuk melakukan promosi penjualan, serta spesifikasi properti yang hendak dijual.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Pengetahuan Hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.

2. Bagi Penelitian

Dapat menambah pengetahuan penulis dalam bidang yang diteliti baik secara teoritis maupun aplikasi.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang tertarik pada objek yang sama, selain itu sebagai bahan referensi Tugas Akhir bagi mahasiswa lainnya.

1.5. Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi ini diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Lokasi penjualan properti hanya yang berada pada wilayah Kota Bandung saja.
2. Data yang ditampilkan hanya berupa *sample* sehingga tidak semua data ditampilkan dalam aplikasi ini.
3. Sistem pada aplikasi yang dibangun hanya bisa digunakan pada android versi 2.3 keatas.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Pelaksanaan penelitian di PassionIT Komplek Mekarsari A5 Baleendah Bandung 40375.