

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang, pada saat ini sedang giat-giatnya melakukan pembangunan di segala bidang yang dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan dalam jangka panjang. Pembangunan dilaksanakan secara menyeluruh di kota-kota besar dan di daerah-daerah bahkan di daerah pedalaman sekalipun. Hasil dari pelaksanaan pembangunan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan taraf kehidupan dan kesejahteraan seluruh masyarakat Indonesia yang lebih baik. Dengan demikian apa yang menjadi tujuan dari pembangunan nasional yaitu tercapainya masyarakat yang adil dan makmur serta mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin bagi seluruh rakyat Indonesia akan terpenuhi.

Manusia sebagai makhluk individu dan sosial, mempunyai berbagai macam kebutuhan dalam kehidupannya, sehingga mereka akan selalu berusaha untuk memenuhinya, baik untuk kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder. Kebutuhan akan papan (rumah) merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia dikarenakan rumah mempunyai fungsi yang amat penting sebagai tempat tinggal, tempat membina keluarga dan sebagai tempat untuk berlindungnya seluruh anggota keluarga. Sebagaimana diketahui dalam masa pertumbuhan pembangunan yang begitu pesat, masyarakat saat ini menginginkan dapat memiliki rumah yang baik, sehat serta layak huni.

Berbagai penawaran dilakukan oleh pengembang (*developer*) untuk memasarkan produk-produknya dengan menggunakan sarana atau media konvensional berupa pemasangan iklan atau promosi di berbagai media massa seperti surat kabar, majalah, penyebaran brosur, spanduk, baliho tetapi ada saja kendala yang kerap sekali ditemui ketika ingin mencari perumahan seperti ketersediaan informasi detail perumahan yang minim.

Kegiatan promosi banyak sekali dilakukan oleh *developer* dalam mengenalkan atau menyebarluaskan informasi dari rumah yang dibuatnya sebagai cara untuk menarik minat konsumen untuk membeli rumah yang ditawarkan, apalagi dengan begitu gencarnya *developer-developer* dalam melakukan promosi dikarenakan tingkat persaingan yang cukup kompetitif, yang tidak jarang informasi yang diberikan terlalu berlebihan sehingga konsumen akan sangat tertarik atau bahkan kebingungan.

Pada era informasi dan globalisasi setiap individu berpacu untuk senantiasa menemukan hal-hal baru dan semaksimal mungkin dengan teknologi yang dimilikinya dapat memberikan solusi atas masalah-masalah yang dihadapi, terutama yang menyangkut masalah informasi. Hal ini tentunya perlu kita sadari bahwa tanpa adanya informasi, perusahaan tidak akan mungkin dapat berkembang dalam usahanya dalam menghadapi era persaingan global.

Sebuah perusahaan sudah seharusnya memiliki arus informasi dan telekomunikasi yang tepat dan akurat dengan adanya penggunaan mesin – mesin elektronika yang modern seperti komputer yang sudah terintegrasi dengan komputer lainnya, sehingga perusahaan memiliki daya saing tinggi, hal ini mendorong

perlunya pertimbangan yang semakin kritis dalam memanfaatkan berbagai sumber dana dan sumber daya yang optimal.

PT. Duta Putra Mahkota Bekasi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di dalam bidang properti yang selalu berusaha memberikan kepuasan terbaik kepada pelanggannya, yang pada saat ini dalam melakukan promosi produk perumahan memanfaatkan *direct marketing* yang mengajukan penawaran kepada pelanggan secara manual dan mengajukan penawaran jika ada pelanggan yang membutuhkan perumahan. Cara pemasaran tersebut terbilang cukup efektif, namun hal tersebut hanya efektif jika dilakukan dalam wilayah kota dan kabupaten Bekasi. Dalam hal ini, PT. Duta Putra Mahkota Bekasi ingin memperluas target *market* penjualan perumahan ke seluruh wilayah di Indonesia. Cara tersebut akan sangat tidak efektif, jika pelanggan yang ingin membeli perumahan berada di luar kota dan juga akan memakan biaya yang cukup besar jika tetap menggunakan metode manual yang ditugaskan kepada *direct marketing*.

Berdasarkan latar belakang tersebut PT. Duta Putra Mahkota Bekasi membutuhkan pemanfaatan secara maksimal sumber daya yang dimiliki berupa fasilitas pemasaran menggunakan teknologi *internet* yaitu teknik pemasaran dan *booking online* berbasis *web* yang nantinya akan memberikan suatu solusi dalam membantu pelanggan dalam mencari informasi produk properti rumah serta bagaimana cara mendapatkannya. Disamping itu, dapat memberikan suatu hasil yang lebih baik bagi perusahaan khususnya pada bagian pemasaran, sehingga akan meningkatkan nilai profitabilitas. Berdasarkan permasalahan di atas maka dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis mengambil judul **“Sistem Informasi Pemasaran Rumah Berbasis Web Pada PT. Duta Putra Mahkota Bekasi”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Merancang sebuah aplikasi *web* properti yang dapat menangani informasi pemasaran rumah.
2. Merancang aplikasi *web* properti yang memuat sistem informasi brosur rumah, spesifikasi rumah secara *online* dan *booking* rumah secara *online*.
3. Mengimplementasikan sistem aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis properti, sehingga pengguna yaitu pemilik dan pelanggan dapat menggunakan dan mengakses aplikasi ini dengan mudah.
4. Mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai penyedia properti sekaligus mempermudah dalam hal pemesanannya.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya melalui cara:

1. Pengamatan (*Observasi*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang di ambil di PT Duta Putra Mahkota Bekasi selama 4 minggu.

2. Wawancara (*Interview*)

Dalam penelitian laporan Tugas Akhir ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan wawancara seputar profil perusahaan dengan

Bapak Edi Tarsono yang bertugas sebagai Kepala Marketing perusahaan di PT. Duta Putra Mahkota Bekasi.

3. Studi Pustaka

Untuk melengkapi informasi-informasi yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir ini, penulis mengumpulkan referensi yang diperlukan dengan mencarinya di buku dan jurnal melalui toko buku, perpustakaan dan web.

1.3.2. Metode Pengembangan Software

1. Analisis kebutuhan *software*

Mengidentifikasi informasi-informasi dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut seperti melakukan kontak pesan, *download* brosur, dan *booking online*.

2. Desain

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan tahapan desain yang dilakukan adalah membuat rancangan sistem berorientasi objek, rancangan basis data dan rancangan struktur navigasi.

3. *Code Generation*

Dalam tahap pembuatan aplikasi pemrograman, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan ke dalam bentuk mesin menggunakan aplikasi *Sublime Text*.

4. *Testing*

Pengujian dilakukan setelah kode program selesai dibuat dan program dapat berjalan.

5. *Support*

Pemeliharaan sistem secara rutin meliputi penataan ulang database, melakukan backup dan update data.

1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan yang di hadapi, maka ruang lingkup dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi web yang akan dibangun, dapat digunakan oleh admin, juga dapat digunakan oleh marketing dan pelanggan.
2. Masukan data berupa data admin, data pelanggan, dan data produk perumahan yang akan di jual.
3. Media komunikasi yang digunakan marketing dengan pelanggan adalah melalui chat, Short Message Service (SMS), email, dan telepon.
4. Pembayaran menggunakan sistem transfer melalui Bank. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran pelanggan bisa menggunakan halaman konfirmasi pembayaran pada *web*.
5. Valuta / kurs mata uang yang digunakan adalah rupiah (Rp).
6. *Security* yang digunakan berupa *Secure Socket Layers (SSL) protocol* dan *secure PHP script*.
7. Metode analisis yang digunakan dalam membangun system ini berdasarkan data terstruktur yaitu *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Logical Record Structure*, serta untuk mengambarkan diagram proses menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.
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 *Sublime Text* sebagai *web editor*.