

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bisnis Properti merupakan suatu kegiatan jual beli barang dan jasa yang berhubungan langsung dengan tanah dan bangunan, usaha properti ini salah satu jenis usaha yang menjanjikan. Bisnis properti memiliki potensi keuntungan yang besae sehingga banyak orang yang sukses bila menekuni bisnis properti ini dikarenakan perkembangan bisnis properti atau rumah sangat pesat (*Rahmawati. 2017*). Bisnis ini pun dapat dibilang menjadi usaha yang anti krisis, karena properti akan selalu dibutuhkan oleh manusia selama manusia masih hidup di muka bumi. Hunian atau rumah tinggal merupakan kebutuhan pokok setelah sandang dan pangan, oleh karenanya rumah tinggal menjadi kebutuhan yang tidak akan berhenti sepanjang masa (*Fahmi Syaputra et al. 2015*), Masih sekitar 13.500.000 kebutuhan rumah yang belum terpenuhi, diperkirakan pertahun setidaknya 800.000 rumah dibutuhkan (*Fahmi Syaputra et al. 2015*).

KPR atau Kredit Kepemilikan Rumah merupakan fasilitas kredit yang di berikan oleh perbankan untuk para nasabah perorangan yang akan membeli sebuah hunian, adanya fasilitas kredit ini tentunya sangat membantu masyarakat dalam mendapatkan hunian tanpa harus menyediakan dana tunai (*Kurniawan 2020*)

Sayangnya saat ini pelayanan pengajuan proses KPR ini masih dilakukan secara manual, dilatarbelakangi sulitnya bagi bagian administrasi penumpukan arsip konsumen, kesulitan membuat laporan yang cepat karna lamanya mencari data konsumen, dan juga sulitnya bagi nasabah untuk melakukan pengajuan proses KPR mandiri, dimana saja dan kapan saja. (Wijaya, Sari, 2017)

Sistem informasi umumnya sudah menjadi kebutuhan yang vital bagi lapisan masyarakat, maka itu sangat diperlukanya teknologi informasi sebagai sarana untuk memudahkannya dalam mencari dan mengakses informasi. Wujud nyata perkembangan informasi salah satunya terbentuknya sistem jaringan yang terhubung satu sama lain yang kerap kita sebut *internet*, dengan adanya *internet* kita dapat mengakses berbagai macam hal, *internet* sering dimanfaatkan sebagai media promosi dan pelayanan sehingga menjadi sangat efisien (Eka Riyandari and Haqiqi Sulasmoro 2015). Perkembangan ini tentunya memberikan dampak positif bagi masyarakat umum, diantaranya dalam hal pekerjaan dengan diterapkanya teknologi informasi ini dapat meningkatkan efisiensi kerja dan efektifitas yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas suatu pekerjaan. (Wijaya, Sari, 2017).

Maka bila dilihat dari masalah di atas dengan adanya pengembangan sistem berbasis *web* yang akan di bangun pada perusahaan diharapkan dapat memudahkan kreditur dalam pengajuan proses KPR (Kredit Kepemilikan Rumah), begitu juga dengan perusahaan akan lebih mudah pendataan dan juga pengarsipan. (Widjaja, Prilianti, and Setiawan 2014)

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan sistem informasi pengajuan kpr (kredit kepemilikan rumah) berbasis *web* adalah :

1. Untuk membuat sistem informasi pengajuan kpr pada perusahaan Green Indonesia Group agar dapat memberikan kemudahan serta dapat di akses 24jam.
2. Untuk memberikan laporan berjalannya proses pengajuan kpr kepada kreditur
3. Data kreditur aman dari kerusakan karena tersimpan aman dalam *database*
4. Untuk memudahkan staf administrasi pengarsipan dan pembuatan laporan
5. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh Green Indonesia Group untuk menjadi solusi atas permasalahan yang ada

Manfaat dari pembuatan sistem informasi pengajuan kpr (kredit kepemilikan rumah) berbasis *web* adalah :

Manfaat untuk penulis :

1. Terciptanya komunikasi yang baik antara peneliti dengan pemilik Green Indonesia Group
2. Untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D3) untuk jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.

Manfaat untuk pembaca :

1. Untuk membantu mereka tentang hal dalam berbisnis dan jual beli.
2. Terciptanya keinginan untuk membuat sebuah *website online*.
3. Manfaat untuk objek penelitian
4. Memberikan gambaran terhadap pemecahan dari suatu permasalahan yang sedang di hadapi.
5. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk program atau kebijakan dan diaplikasikan pada masyarakat
6. menambah wawasan untuk penulis dan menambah pengalaman berbisnis untuk Green Indonesia Group.

1.3. Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan Tugas Akhir. Dalam kegiatan penelitian, penulis melakukan metode penelitian dan teknik pengumpulan data melalui cara sebagai berikut :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Waterfall merupakan salah satu metode dalam *SDLC* yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena jarang adanya pengerjaan yang sifatnya parallel walaupun dapat saja terjadi paralelisme dalam *waterfall* (Yurindra 2017).

1. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan perangkat lunak bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak.

Dalam hal ini informasi dapat diperoleh penulis melalui wawancara, *survey* atau diskusi pada Green Indonesia Group. Informasi yang didapatkan tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

Pada tahap ini penulis membuat desain ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relational Structure*) untuk menggambarkan hubungan basis data didalam program yang dibuat penulis.

3. Implementation

Dalam tahap ini mulai dilakukan pemograman. Agar program yang dibuat menghasilkan hasil yang rapih. Bahasa pemograman yang digunakan penulis dalam membuat perancangan program ini adalah bahasa pemograman *PHP*, *HTML* dan *CSS* sesuai dengan desain yang dibuat.

4. *Integration & Testing*

Di tahap ini dilakukan pengujian terhadap perancangan program yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya dan misal terdapat kesalahan atau tidak. Pada tahap ini penulis menggunakan metode *blackbox testing* untuk melakukan pengujian.

5. *Operation & Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Apabila program sukses digunakan oleh pengguna maka pemeliharaan difokuskan pada memberi fungsi tambahan apabila diperlukan dan sebagainya.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang digunakan penulis dalam melakukan analisis data dan menjadikannya informasi yang akan digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat ini. Didalam kegiatan tugas akhir penulis melakukan pengumpulan data melalui cara :

1. Wawancara (*interview*)

Dalam penulisan ini untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan sistem pembukuan pada karyawan Green Indonesia Group

2. Pengamatan (*observation*)

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan *observasi* dapat diketahui kekurangan atau proses dan kegiatan tersebut.

3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di buku untuk menunjang penelitian tersebut.

1.4. Ruang Lingkup

Untuk lebih memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi pembahasan permasalahan yaitu membahas perancangan sistem informasi pengajuan proses kpr pembuatan *web* pada Green Indonesia Group. Penulis mengaplikasikan sistem informasi pengajuan kpr dari arsip data kreditur, laporan penjualan rumah, dan *legalitas* perumahan. Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar dari arah

dan tujuan penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini tidak melebar dari arah dan tujuan penelitian.

1. *Front End*

Merupakan tampilan *website* yang dapat diakses oleh pengunjung umum, pengunjung dapat mengakses halaman *login*, *Beranda*, *Daftar*, *Cluster*, *Profile*, perbarui *password*, dan *logout*, sedangkan untuk melakukan transaksi harus menginput data lengkap terlebih dahulu.

2. *Back End*

Merupakan tampilan *website* yang hanya bisa diakses oleh admin. Terdiri dari *Beranda*, *Cluster*, *User*, *Kelola Bayar*, *Cash*, *KPR*, *Analisa Kredit* dan *Status Proses*.

3. *Proses*

Pada kepenulisan ini penulis hanya membuat rancangan sampai dengan proses pengajuan KPR disetujui, untuk tanda tangan kredit tetap di lakukan di kantor utama PT. Green Indonesia Group