

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan bisnis perumahan di Indonesia berkembang pesat seiring bertambahnya laju pertumbuhan penduduk. Untuk memenuhi kebutuhan permintaan akan tempat tinggal, maka bisnis perumahan dapat ditemui secara mudah. Berbagai tawaran ditawarkan oleh pengembang. Mulai jenis perumahan sederhana sampai jenis *real estate* yang elit. Untuk memperkenalkan produk atau jasa yang dihasilkan, sebuah perusahaan dituntut untuk melakukan serangkaian proses promosi, begitu pula dengan bisnis properti/perumahan. Melalui promosi diharapkan proses pemasaran dapat berjalan dengan lancar. Seperti halnya produk-produk lain, pemasaran bisnis perumahan dilakukan menggunakan berbagai media.

Pemasaran perumahan dapat ditemui dalam bentuk iklan di koran, baliho, poster, brosur, spanduk, dan lain-lain media promosi konvensional lainnya. Cara lain yaitu dengan diadakannya serangkaian acara promosi berupa pameran produk yang digelar dengan membutuhkan dana yang tidak seimbang dengan target pemasaran yang diharapkan. Tidak dipungkiri, media pemasaran konvensional tidak bisa memenuhi kebutuhan promosi perumahan secara maksimal. Untuk itu perlu sebuah media pendukung promosi agar semua informasi yang dibutuhkan masyarakat dapat diterima secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi membawa dampak positif bagi penanganan masalah pemasaran perumahan. *Internet* yang sudah mulai menjamur memungkinkan pemasaran dilakukan tanpa batasan waktu dan tempat. Penyampaian informasi pemasaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu memungkinkan informasi sampai tepat sasaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan betapa pentingnya membangun sebuah media promosi modern, khususnya bidang bisnis perumahan yang tidak dibatasi oleh ruang dan tempat akses. Yaitu sebuah media pemasaran perumahan yang berbasis *web*. Pemasaran perumahan berbasis *web* merupakan media pengembang dan promosi yang banyak diminati oleh para *developer* perumahan karena permintaan akan informasi yang *uptodate*, akurat, dan *real time*, merupakan tantangan bagi pihak manajemen. Permintaan akan informasi tersebut, tidak saja dari sisi manajemen, tetapi juga dari *customer*.

Oleh karena itu, untuk mempermudah promosi perumahan maka perlu sebuah rancangan sistem informasi yang selalu *uptodate* dan akurat. Untuk meningkatkan promosi maka kiranya perlu sebuah analisa dan perancangan media promosi yaitu "Analisa dan Perancangan Website sebagai Media Promosi pada Win Property Karanganyar". *Website* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang terkoneksi dengan basisdata MySQL.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka perumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media

Promosi Pada Win Property Karanganyar agar informasi dapat tersampaikan secara akurat, *up to date* dan dapat mengurangi biaya promosi ?.

1.3. Batasan Masalah

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih rinci, penulis hanya membatasi pada masalah berikut :

- a. Analisis perancangan website tersebut hanya digunakan sebagai media promosi
- b. Website dirancang dengan Adobe Dreamweaver PHP dan MySQL

1.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah

1. Informasi dapat disampaikan kepada pelanggan secara utuh, akurat dan *up to date*
2. Menekan biaya promosi konvensional
3. Manajemen pemasaran

1.5. Manfaat Penelitian

- Bagi Mahasiswa

Manfaat untuk mahasiswa, perancangan dan pembuatan proyek akhir dengan judul analisis dan perancangan website sebagai media promosi pada win property karanganyar ini adalah:

1. Mahasiswa dapat menumbuhkan kreatifitas mahasiswa dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya Sistem Informasi.
 2. Mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang dan membuat aplikasi sistem informasi yang tepat guna.
- Bagi Pihak Win Property

Adapun manfaat dari perancangan media promosi berbasis *web* bagi pihak Win Property ini adalah:

1. Membuat media pemasaran perumahan yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai perumahan secara akurat dan *up to date*.
2. Mempermudah proses pemasaran perumahan
3. Mengurangi biaya promosi konvensional.

- Bagi Pihak Akademik

1. Menambah literatur khasanah pustaka di perpustakaan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Sebagai Pertimbangan kelulusan

1.6. Metodologi Penulisan

Digunakan suatu metode penelitian deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus pada perusahaan.

- a. Teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain:

1. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di dalam perusahaan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.
 2. Wawancara, yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang berwenang dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.
 3. Studi literatur, dilakukan dengan mencari pustaka-pustaka yang menunjang. Pustaka tersebut dapat berupa buku-buku atau mencari penjelasan yang berhubungan untuk pemecahan masalah melalui internet.
- b. Teknik analisis data menggunakan metode dan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* yang akan meliputi serangkaian kegiatan:
1. Analisis dan definisi persyaratan.
Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
 2. Perancangan sistem dan perangkat lunak.
Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungannya.
 3. Implementasi dan pengujian unit.

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integrasi dan pengujian sistem.

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

5. Operasi dan pemeliharaan.

Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka di bawah ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, dijelaskan mengenai gambaran umum tentang laporan penelitian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Point utama pada bab ini adalah analisis masalah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dalam pengembangan sistem informasi dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya

