

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat ada pada teknologi informasi, dimana menurut data Badan Pusat Statistik dalam buku Indeks Pembangunan Teknologi informasi dan komunikasi (2018) yang bersumber dari ITU menyatakan bahwa pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia dalam tataran global mengalami kenaikan dimana pada tahun 2016 berada pada peringkat 114 dari 175 negara menjadi peringkat 111 dari 176 negara [1].

Penjualan properti di Indonesia adalah salah satu yang terkena dampak dari Pandemi COVID-19 ini, sejalan dengan pernyataan Chandra Rambey & Dr Carmelo Ferlito (2020) dalam bukunya Kondisi Ekonomi dan Pasar Properti Indonesia Setelah Pandemi COVID-19 yang mengutip dari pernyataan Akbar (2020) bahwa kebijakan *lockdown* membawa dampak pada penjualan properti seperti perhotelan dan restoran yang menurun hingga 40%, pada segmen perumahan ketidakmampuan membayar KPR, penjualan *Condo* turun 30% dan *Landed House* menurun sebesar 2% sampai 3% [2].

Hal ini menjadikan turunnya harga penjualan properti, sehingga akan banyak pedagang maupun pengguna pribadi melakukan pembelian properti secara besar-besaran sebagai aset maupun produk inventaris. BangHM Jogja Properti selama ini dalam menyebarkan produknya agar sampai kepada konsumen menggunakan media sosial *Instagram*, dimana terdapat beberapa kendala dalam melakukan

*Engagement* pengenalan *Brand*. Media pemasaran kedua menggunakan *marketplace* OLX yang mana mendapati kendala pada pengenalan brand serta pengeluaran biaya iklan yang sangat besar dalam satu tahunnya.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pemasaran berbasis *website*. Sistem informasi berbasis *website* memiliki banyak keunggulan serta dapat memudahkan pencarian dan pengelolaan informasi dan data secara keseluruhan serta sudah terhubung dengan *database*. Penggunaan *website* juga dapat membantu manajemen meningkatkan pelayanan secara lebih efisien dan ekonomis, serta pengontrolan yang lebih baik [3].

### 1.2 Rumusan Masalah

Peneliti melakukan identifikasi permasalahan-permasalahan yang tersirat dari latar belakang, maka dapat ditarik beberapa poin rumusan masalah yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pemasaran berbasis *website* ini, yaitu:

- a. Bagaimana merancang Media Pemasaran Digital Berbasis *Website* menggunakan *Framework* Laravel?
- b. Bagaimana menerapkan konsep *White Hat SEO* dalam perancangan Media Pemasaran Berbasis *Website* sehingga dapat terindeks google dan membantu dalam branding nama?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan mengacu dari latar belakang serta rancangan masalah maka peneliti memberikan batasan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Media Pemasaran Berbasis *Website* yang dibangun ini digunakan untuk mengolah informasi tentang rumah dan tanah yang akan dijual dan disewakan.

- b. *Website* menerapkan konsep *White Hat SEO* dalam optimasi mesin pencarian google.
- c. *Website* dapat melakukan proses *create, edit, delete, dan read*.
- d. Pengguna *Website* dibuat menjadi dua level bagian meliputi *admin* dan konsumen.
- e. Sistem informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *Framework Laravel*.
- f. *Software* yang digunakan untuk membangun Media Pemasaran Berbasis *Website* adalah *Visual Studio Code, Sublime, dan Brackets* dengan *Database Menggunakan MySQL*.
- g. Fitur yang diberikan untuk admin meliputi, masukan, ubah, hapus, lihat informasi. *Admin* juga dapat melakukan manajemen data *user, artikel*.
- h. Fitur yang diberikan untuk konsumen meliputi memasukan, mengubah dan hapus terkait informasi pribadi, serta melakukan favorit pada beberapa iklan, melakukan pencarian sesuai kategori menu.

#### **1.4 Maksud Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud dari tujuan penelitian tugas akhir ini adalah melakukan perancangan sebuah media pemasaran yang di dalamnya berisi informasi produk untuk calon konsumen yang di *publish* secara umum untuk menjangkau pasar lebih luas, serta membantu mengelola beberapa data produk iklan maupun artikel untuk pemilik BangHM Jogja Properti.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian tugas akhir ini juga memiliki beberapa tujuan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Merancang Media Pemasaran Berbasis *Website* dengan menggunakan *Framework* Laravel dan bersifat *website* dinamis.
- b. Menerapkan konsep *White Hat SEO* pada *Website* agar dapat terindex oleh mesin pencarian google.
- c. Memperluas penyebaran informasi terhadap produk properti BangHM Jogja Properti kepada calon konsumen.
- d. Produk-produk properti yang di pasarkan oleh BangHM Jogja Properti akan dapat ditemukan di mesin pencarian Google.

#### 1.4.3 Manfaat Penelitian

Adapun Dengan dibuatnya Media Pemasaran BangHM Jogja Properti Berbasis *Website*, semoga segala kerja keras yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatannya membuahkan manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

- a. Mampu dan berhasil menerapkan *Framework* Laravel ke dalam media pemasaran berbasis *website* milik BangHM Jogja Properti.
- b. Mampu dan berhasil menerapkan konsep *White Hat SEO* ke dalam media pemasaran milik BangHM Jogja Properti sehingga dapat terindex oleh *Search Engine* Google.
- c. Memberikan tambahan wawasan terhadap peneliti dalam Perancangan Media Pemasaran BangHM Jogja Properti Berbasis *Website*.

- d. Memberikan kemudahan kepada pemilik jasa pemasaran BangHM Jogja Properti dalam mengelola data transaksi, data iklan produk serta memasarkan produk dan jasanya secara digital agar lebih luas jangkauan pasarnya.
- e. Membantu mengurangi biaya periklanan kepada pemilik jasa pemasaran BangHM Jogja Properti, dan melakukan manajemen data iklan produk yang lebih mudah.
- f. Memberikan kemudahan kepada calon konsumen dalam menemukan informasi properti yang dijual maupun disewakan.
- g. Mendapatkan ilmu tambahan dengan mengimplementasikan ilmu yang peneliti dapat selama berada dibangku perkuliahan pada realitas yang ada serta terjadi di lapangan.

### **1.5 Metode Penelitian**

Adapun dalam melakukan Perancangan Media Pemasaran BangHM Jogja Properti Berbasis *Website* peneliti menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data, yaitu:

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi data pada penelitian ini adalah:

##### **1. Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik jasa pemasaran untuk menanyakan beberapa data yang diperlukan.

Peneliti menanyakan data yang ditampilkan ke dalam *website* serta beberapa masalah yang diperlukan sehingga dapat dikerjakan secara digital.

## 2. Metode Dokumen

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan produk serta pemasaran properti. Dokumen yang dimaksudkan dapat berupa sertifikat tanah, maupun dokumen legalitas terkait lainnya yang selanjutnya akan digunakan untuk memberikan informasi legalitas pada penulisan iklan produk.

### 1.5.2 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan referensi-referensi yang berkaitan dengan rancangan *website* yang akan dibangun berupa buku, literatur, maupun jurnal penelitian lain yang memiliki permasalahan serupa.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam Perancangan Media Pemasaran BangHM Jogja Properti Berbasis *Website* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.5.3.1 Metode RAD (*Rapid Application Development*)

Metode *Rapid Application Development (RAD)* merupakan metode untuk melakukan pengembangan maupun perancangan suatu aplikasi yang menggunakan pendekatan orientasi komponen pada pengembangan suatu aplikasi. Metode ini bertujuan mempersingkat waktu yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi serta dapat meminimalisir kesalahan perancangan karena melibatkan *user* dalam pengembangannya. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan, yaitu:

##### a. Menentukan Kebutuhan *Project*

Mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan data untuk melakukan analisa proses bisnis dalam Perancangan Media Pemasaran BangHM Jogja Properti Berbasis *Website*, sehingga didapatkan gambaran jalanya aplikasi.

b. Pembuatan Desain *Prototype*

Membuat desain awal dimulai dari desain relasional *database* dan desain tampilan, yang kemudian diterjemahkan ke dalam *script* program sehingga dapat di demonstrasikan kepada klien dan *user*.

c. *Workshop* ( Demonstrasi, Review, dan Perbaikan )

Melakukan *workshop* bersama klien dan *user* terhadap fitur, tampilan visual, dan juga pengalaman *user* dan klien dengan melakukan demonstrasi. Semua *review* dan perbaikan fitur akan ditampung untuk dilanjutkan ke dalam tahap implementasi.

d. Implementasi

Melakukan implementasi pada *website* dengan menerapkan *review* maupun perbaikan dari klien dan *user* terhadap fitur, tampilan visual, serta pengalaman *user* dan klien serta mengembangkan *website* ke dalam tahap akhir sehingga *website* dapat digunakan serta di *deploy* secara *online*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab 1 berisikan penjelasan-penjelasan mengenai alasan yang menjadi latar belakang pemilihan judul tugas akhir serta perancangan *website* tersebut, di dalam nya juga menjelaskan yang menjadi rumusan masalah serta batasan masalah yang dilakukan penelitian oleh peneliti, maksud dan tujuan serta manfaat yang diharapkan oleh peneliti, dan juga metode penelitian yang digunakan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab 2 berisikan penjelasan-penjelasan mengenai teori-teori dasar yang penulis kumpulkan dari beberapa sumber referensi dan digunakan sebagai pondasi dalam penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan beberapa referensi yang sudah dikaji untuk membuat perbandingan dan pengumpulan data yang akan penulis gunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang perancangan, gambaran umum objek, profil, serta perancangan sistem.

## BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini, penulis akan menampilkan implementasi dari hasil penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, penulis akan menyimpulkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dan memberikan saran yang ke depannya bisa dikembangkan oleh *developer* Media Pemasaran Berbasis *Website*.