

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi semakin pesat dan banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menunjang berbagai kegiatan dan kebutuhan sehari-hari. Internet merupakan salah satu teknologi yang berperan penting terhadap perkembangan teknologi tersebut, melalui internet semua orang dapat saling terhubung satu dengan yang lain menggunakan berbagai perangkat sehingga setiap orang dapat berbagi berbagai informasi, komunikasi dan lainnya. Hal ini juga dimanfaatkan oleh berbagai pelaku usaha dengan menjadikan teknologi sebagai sarana untuk menunjang kegiatan-kegiatan usaha. Salah satu usaha yang banyak memanfaatkan teknologi yaitu usaha yang bergerak dibidang investasi.

Investasi merupakan komitmen penanaman berupa uang dan sumberdaya lainnya saat ini dengan harapan dapat memperoleh keuntungan dimasa depan [1]. Kesadaran masyarakat akan pentingnya investasi mulai meningkat, karena dengan berinvestasi diharapkan dengan menamkan modal sekarang, maka akan mendapatkan keuntungan dimasa depan.

Dalam berinvestasi instrument investasi properti masih sangat digemari. Namun karena saat ini untuk melakukan investasi properti sendiri modal yang harus dikeluarkan sudah sangat tinggi sehingga tidak semua orang dapat melakukan investasi properti, terlebih lagi dalam berinvestasi properti sangatlah rumit dan memiliki resiko yang cukup besar oleh karena itu dalam berinvestasi properti perlu banyak pertimbangan sebelum memutuskan untuk berinvestasi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuatlah sebuah sistem dengan tujuan agar dapat melakukan investasi properti dengan modal seminim mungkin dan menjembatani antara investor dengan properti developer atau properti manager dengan cara urun dana, kemudian dana yang dikumpulkan akan dikelola oleh properti developer atau properti manager untuk digunakan sebagai pembangunan atau untuk pembelian properti, kemudian setelah properti selesai dikelola maka

investor akan mendapatkan kembali modal yang diinvestasikan ditambah hasil dari kesepakatan yang telah disetujui.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diusulkan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola aktivitas investasi dengan mudah. Sistem ini berfungsi untuk membantu investor dalam memperoleh informasi dan produk investasi yang diinginkan dan developer lebih mudah dalam melakukan pengolahan data transaksi secara efektif. Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Investasi Proyek Properti Dengan Metode Crowdfunding”. Dengan adanya sebuah sistem informasi ini maka diharapkan dapat meningkatkan keuntungan baik bagi investor dan developer properti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi agar dapat menghubungkan antara investor dengan penerima modal dalam kegiatan investasi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini memiliki cakupan yang luas, oleh karena itu peneliti membuat beberapa batasan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembayaran menggunakan metode transfer bank dengan menggunakan payment gateway midtrans
2. Laporan yang dapat dilihat adalah daftar pengguna, kategori proyek, proyek, daftar transaksi pendanaan dan transaksi withdraw.
3. Data yang dapat diolah adalah data proyek dan kategori proyek, daftar pengguna, transaksi pendanaan dan transaksi withdraw.
4. Perancangan data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
5. Perancangan proses data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).
6. Output penelitian berupa aplikasi berbasis website.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka tujuan

penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Merancang system informasi investasi properti dan implementasinya sehingga dapat memudahkan investor dalam melakukan investasi properti.
3. Menjembatani investor dengan pengelola properti yang sedang membutuhkan pendanaan untuk proyeknya.
4. Untuk menerapkan ilmu yang sudah didapatkan pada perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat bagi objek
 - a) Dapat mempermudah dalam melakukan transaksi melalui sistem.
 - b) Dapat membantu memperoleh informasi yang diperlukan.
2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya
Sebagai tambahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pada topik yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan Pustaka dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan skripsi pada penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai analisis dan model perancangan yang akan digunakan pada sistem. Beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis data dan analisis model, selain itu juga menjelaskan tentang perancangan sistem, pemodelan data dan perancangan tampilan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari semua hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan juga saran-saran yang berkaitan dengan skripsi ini.

