

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data yang di dapat dari Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR), ada lebih dari 25 juta keluarga yang belum memiliki rumah. Faktor penyebabnya bisa berupa ketersediaan rumah yang lebih rendah dari permintaan atau dikarenakan daya beli masyarakat atas rumah yang tersedia masih belum masuk kategori layak.

Faktor kedua (daya beli) merupakan penyebab utama yang dalam lambatnya pemenuhan kebutuhan rumah. Berdasarkan hasil survei Harga Properti Residensial Bank Indonesia (BI) terbary, kuartal IV-2018, mengindikasikan bahwa konsumen yang memilih mengguakan skepa pembiayaan cicilan sebanyak 75,93 %. maka dari itu dapat ditarik kesimpulan pemanfaatan fasilitas kredit rumah (KPR) tetap menjadi pilihan utama konsumen dalam melakukan transaksi pembelian properti residensial atau rumah.

Oleh karena itu, PT. Hasanah Karya Abadi menghadirkan solusi yang bersifat praktis dalam KPR ini kepada khalayak, terutama kepada penduduk Muslim di Indonesia. Solusi yang bisa menghilangkan praktik ribawi dan mengakomodir Masyarakat berpenghasilan rendah, maka dari itu penulis merasa sangat perlu memberikan informasi mengenai PT. Hasanah Karya Abadi agar dapat diketahui oleh masyarakat luas dan PT. Hasanah Karya Abadi dapat menjangkau pasar yang lebih luas dengan media website yang terintegrasi dengan Facebook Pixel agar pemasaran jauh lebih efektif dan efisien, selain itu sistem ini

juga dapat mempermudah tim developer untuk melakukan cek ketersediaan unit dan melakukan penguncian unit yang dipilih oleh customer dan dapat mempermudah customer untuk mengetahui kapan jadwal akad tiba tanpa harus menunggu developer menghubungi terlebih dahulu.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Saat ini promosi dan informasi yang dilakukan oleh PT. Hasanah Karya Abadi hanya menggunakan media Fanpage Facebook tanpa adanya sebuah website yang seharusnya dapat membantu tingkat pencarian pada mesin pencari *search engine*.

Dengan sistem ini dan ditambah dengan optimasi SEO dapat meningkatkan peluang perusahaan agar semakin dikenal oleh masyarakat luas selain itu dapat memperbanyak list database pelanggan dengan lebih banyak dan efisien.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penyusunan laporan skripsi ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan – batasan masalah dalam pembahasannya. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pembahasan skripsi ini adalah:

1. Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql untuk pengolahan database-nya

2. Perancangan website ini digunakan sebagai media untuk mengenalkan perusahaan kepada masyarakat luas dan menjadi sumber informasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
3. Perancangan website ini akan ditambahkan sebuah kode berupa *javascript* yang nantinya akan diletakan pada halaman awal website kita yang bertujuan untuk merekam data pengunjung yang datang (*Facebook Pixel*). Dengan adanya facebook pixel ini dapat memberikan segmentasi pasar yang lebih tepat dan efisien.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penellttan

Berdasarkan Rumusan masalah, tujuan Analisis dan Perancangan Website ini adalah :

1. Menganalisis kebutuhan perusahaan mengenai perusahaanya agar lebih dapat dikenal oleh masyarakat luas, dapat menjaring database pelanggan dengan lebih banyak.
2. Merancang sebuah website yang dapat memberikan informasi mengenai perusahaan tersebut
3. Merancang sistem yang dapat mempermudah pihak developer dalam melakukan cek ketersediaan unit dan melakukan kunci unit serta memberikan informasi kepada costumer mengenai jadwal akad yang akan dilaksanakan .

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk pengumpulan data, digunakan beberapa metode untuk kebutuhan yang akan dibuat sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dan informasi secara langsung dengan narasumber yang terkait

2. Pengimplementasian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan membaca buku-buku, jurnal, dan artikel dari internet yang berkaitan dengan tema penelitian.

### 1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan berpedoman pada analisis PIECES, yaitu kinerja dari system (Performance), Informasi yang dihasilkan (Information), serta pelayanan dalam penyajian data (Services).

Analisis ini meliputi:

1. Identifikasi Masalah

Menentukan permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan penelitian kemudian menentukan solusi yang paling memungkinkan untuk dilaksanakan.

## 2. Analisis Kebutuhan

Fase analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan dari perusahaan tersebut. Analisis ini meliputi kebutuhan fungsional (*Functional Requirement*) maupun kebutuhan non-fungsional (*Non-functional Requirement*).

## 3. Analisis Kelayakan

Merupakan mekanisme untuk men-justifikasi apakah kebutuhan yang sudah dibuat layak untuk dilanjutkan dan dikembangkan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan adalah tahap pengumpulan data sehingga bisa dimengerti dari tahap awal perancangan sampai tahap penyelesaian. Tahap yang digunakan sebagai berikut :

#### 1. Pemodelan Proses

Pemodelan proses adalah cara formal untuk menggambarkan bagaimana website tersebut bisa beroperasi. Mengilustrasikan aktifitas-aktifitas yang dilakukan dan bagaimana data berpindah di antara aktifitas-aktifitas tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan DFD atau *Data Flow Diagram*.

#### 2. Pemodelan Data

Pemodelan data adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem model bisnis. Model ini menunjukkan orang, tempat, atau benda dimana data diambil dan

hubungan antar data tersebut. Dalam penelitian pemodelan data dilakukan menggunakan ERD atau *Entity Relationship Diagram*.

### 3. Desain Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna merupakan tampilan dimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Karena ada sebagian tingkat pengguna mendesain suatu antarmuka pengguna diasumsikan pengguna yang menggunakannya merupakan pengguna terakhir.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pengembangan yang dibuat menggunakan metode *Whitebox* dan *Blackbox*. Metode *whitebox* testing merupakan cara pengujian dengan melihat kedalam modul untuk melihat kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak, sedangkan *blackbox* testing adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

Pengujian-pengujian tersebut meliputi pengujian kesalahan penulisan (*Syntax Error*), kesalahan sewaktu proses (*runtime error*) dan kesalahan logika (*logical error*).

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori pendukung yang terhubung dengan perancangan dan penyusunan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem serta menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang penerapan rancangan sistem yang dibuat, mekanisme pembuatan sistem dan pengujian sistem yang dibuat oleh penulis.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pengembangan sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang baru, sehingga berguna di masa yang akan datang.