

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, penyampaian informasi yang cepat akurat dan terpercaya saat ini sudah menjadi “Kebutuhan” pokok bagi perusahaan. Kemajuan teknologi memacu perusahaan membuat pembaharuan agar dapat mempermudah dalam pelaksanaan pemasaran dan dapat memperluas jaringan perusahaannya.

Grand Taruma PT.AGUNG PODOMORO LAND.Tbk Karawang adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan properti, perusahaan tersebut menjual berbagai tipe rumah dan ruko. Grand Taruma PT. AGUNG PODOMORO LAND .Tbk Karawang merupakan perusahaan yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas perusahaan dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. GRAND TARUMA sudah memiliki halaman *website* www.grandtaruma.com sebagai media informasi perusahaan tersebut akan tetapi Selama ini proses pemesanan unit properti yang ada di Grand Taruma PT. AGUNG PODOMORO LAND .Tbk Karawang masih dilakukan dengan cara *Member* harus datang langsung ke Grand Taruma untuk menanyakan ketersediaan unit properti yang dijual. Dan Pencarian ketersediaan properti masih manual, karena harus mendatangi *Marketing Gallery* terlebih dahulu untuk menanyakan unit properti yang masih tersedia di Grand Taruma. Untuk proses transaksi masih menggunakan form pemesanan properti, dimana setiap transaksi dicatat menggunakan form pemesanan tersebut seperti data *Member*, data pemesanan properti, total tagihan, dan data pembayaran. Proses pembayaran pembelian unit properti juga masih dicatat dalam bentuk buku transaksi pembayaran dan kwitansi pembayaran. Untuk pembuatan laporan pemesanan harus memindahkan/mengetik setiap transaksi dari form pemesanan unit properti ke microsoft excel.

Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah sistem Pemesanan dan Penjualan Unit Properti dengan judul “APLIKASI PEMESANAN dan PENJUALAN UNIT PROPERTI

BERBASIS WEB”, yang mampu menangani proses pemesanan, transaksi dan pembuatan laporan transaksi pemesanan secara *online*. Sistem ini direncanakan akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Framework Codeigniter* dan database MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana cara melakukan proses Pemesanan dan Penjualan properti tanpa harus datang langsung ?
2. Bagaimana cara mengetahui ketersediaan unit properti tanpa melakukan pengecekan secara manual ?
3. Bagaimana cara mengelola data transaksi pemesanan seperti data *Member*, total tagihan, dan data pembayaran pemesanan unit properti ?
4. Bagaiman cara membuat laporan pemesanan dan penjualan secara cepat ?

1.3 Tujuan

Adapun tugas akhir yang akan dibuat diambil masalah yang ada di Grand Taruma PT. AGUNG PODOMORO LAND .Tbk Karawang sedangkan sasaran yang ingin dicapai melalui tugas akhir ini adalah :

1. Mengelola proses Pemesanan dan Penjualan unit properti secara online.
2. Menyediakan informasi ketersediaan unit properti secara online.
3. Mengelola data transaksi pemesana seperti data *Member*, total tagihan, dan data Pemesanan dan Penjualan unit Properti.
4. Membuat laporan Pemesanan dan Penjualan unit properti dengan cepat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Unit Properti di Grand Taruma PT. AGUNG PODOMORO LAND .Tbk di Karawang berbasis Web ini adalah :

1. Objek data yang dijadikan sebagai acuan adalah bidang pemesanan dan administrasi, lokasi perumahan dan lokasi tipe rumah (baik yang telah terjual sampai dengan *stock* yang masih ada) beserta harga rumah.
2. Transaksi pembayaran pemesanan unit properti di Grand Taruma pada aplikasi ini hanya melayani transaksi pembayaran secara tunai/*cash*.
3. Aplikasi Sistem yang dibuat hanya digunakan di Grand Taruma PT. AGUNG PODOMORO LAND .Tbk Karawang.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Unit Properti Berbasis Web di Grand Taruma adalah aplikasi yang diperuntukan untuk melakukan proses transaksi pemesanan dan penjualan unit properti yang dilakukan oleh *Member* yang ingin membeli unit properti di Grand Taruma baik itu rumah maupun ruko. Aplikasi ini fokus pada pelayanan transaksi pemesanan dan penjualan unit properti yang mana meliputi input data pemesanan properti yang dipesan oleh *Member* yang terlebih dahulu harus mendaftar sebagai *Member* agar dapat melakukan *order* unit properti di Grand Taruma, setelah itu apabila telah mengisi semua data pada form pemesanan unit maka *Member* tinggal melakukan proses selanjutnya yaitu menentukan tata cara pembayaran yang diinginkan, setelah itu apabila *Member* telah melakukan pembayaran maka *Member* tersebut akan mendapatkan Notifikasi bahwa pembayaran telah dilakukan sesuai dengan ketentuan tata cara pembayaran yang berlaku di Grand Taruma. Pengguna dalam aplikasi ini adalah *Guest* sebagai pengunjung yang mengakses halaman web Grand Taruma untuk mencari informasi tentang properti yang ada di Grand taruma, *Member* ialah pengunjung yang telah mendaftar untuk mendapatkan hak akses layanan informasi dan transaksi pemesanan unit properti di Grand Taruma, Sales ialah pihak yang mengakomodir permintaan *Member* yang ingin melakukan pemesanan unit properti dimana pada divisi tersebut terdapat beberapa posisi seperti *Sales Manager*, *Sales Admin* dan *finance support* , manajer yang bertugas untuk mengontrol dan pihak yang secara langsung *Member*ikan persetujuan pengajuan pemesanan unit properti yang telah dipesan oleh *Member* apakah diterima atau kah ditolak pengajuan pemesanan unit properti tersebut, Admin yang bertugas untuk mengelola data – data yang

berhubungan dengan perusahaan seperti data laporan transaksi penjualan, data properti, data karyawan dan lain lain. Aplikasi ini dibuat berbasis web dengan tujuan untuk mempermudah semua pengguna dalam melakukan seluruh pekerjaan di Grand Taruma yang telah terintegrasi dengan sistem yang terkomputerisasi.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan proyek akhir adalah sebagai berikut :

a. Studi Kepustakaan

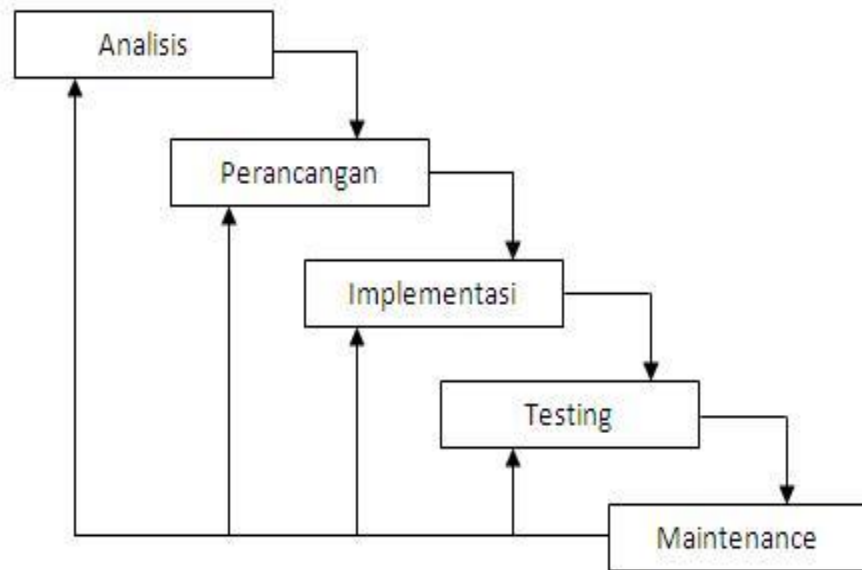
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun yang bersifat teoritis baik itu dari buku-buku, bahan kuliah dan membaca bahan-bahan sumber lainnya.

b. Wawancara

Pada metode ini, penulis mengadakan sejumlah tanya jawab secara langsung kepada karyawan Grand Taruma.

1.6.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Metode yang dipergunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan *Waterfall Model*. *Waterfall Model* adalah model pembuatan aplikasi yang lebih diselesaikan secara terstruktur atau berurutan, dimana sebuah tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum ke tahap yang berikutnya. Apabila terdapat kesalahan pada salah satu tahap, maka tidak perlu kembali ke tahap awal untuk mengatasi kesalahan tersebut, tetapi diselesaikan pada tahap yang ingin diperbaiki saja. Metode sistem ini memerlukan proses yang berkelanjutan dan terus-menerus. Tahapan tersebut yaitu :



Gambar 1- 1 Waterfall Model

a. Analisis

Analisis sistem yang dilakukan adalah Pada tahap ini dilakukan wawancara langsung dengan salah satu pegawai GRAND TARUMA yang menjabat sebagai Kepala HRD untuk mendapatkan data-data apa saja yang dibutuhkan dan mengidentifikasi masalah yang ada. Selain itu penulis juga mencari artikel-artikel yang ada hubungannya dengan tema proyek akhir ini. Untuk menunjang proyek akhir, dilakukan pula kajian ke perpustakaan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai referensi dari buku, *web* dan catatan-catatan kuliah mengenai perancangan basis data, MySQL, php dan *Codeigniter* sehingga dapat dijadikan landasan untuk membuat proyek akhir.

b. Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan perancangan antara lain:

1. Perancangan Proses

Rancangan proses berupa *UseCase Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Perancangan Proses yang digunakan adalah model logika yang

mana model logika lebih menjelaskan kepada user bagaimana nantinya fungsi-fungsi sistem informasi secara logika akan bekerja.

2. Perancangan Basis Data

Perancangan yang dimaksud dalam tahap ini adalah menentukan dan menunjukkan hubungan antara entity dan relasinya (Entity Relationship Diagram).

3. Perancangan Tabel

Rancangan berupa tabel-tabel yang digunakan dalam pembuatan sistem.

4. Perancangan Antarmuka

Desain aplikasi adalah tahap yang harus dilakukan sebelum mulai membuat aplikasi. Konsep rancangan dalam mendesain halaman aplikasi adalah tampilan pada halaman aplikasi yang akan dipergunakan oleh pengguna.

c. Implementasi

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Implementasi halaman web menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database MySQL dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

d. Testing

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Tetsting*, Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

e. Maintenance

Perbaikan mencakup koreksi dari berbagai error, perbaikan dan implementasi unit sistem dan pelayanan sistem. Pada tahapan ini tidak dilakukan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	2015-2016																															
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4	Analisis	■	■	■	■																												
2	Perancangan		■	■	■	■	■	■	■																								
3	Coding							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Testing																													■	■	■	■
5	Dokumentasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Kegiatan.