

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan merupakan salah satu media komunikasi pemasaran yang kerap digunakan dalam aktivitas ekonomi untuk mengenalkan produk kepada *customer*. Banyak sekali media yang bisa digunakan untuk melakukan periklanan seperti televisi, radio, majalah, koran, internet, *website* serta blog. Situasi pasar yang kompetitif tidak banyak perusahaan properti yang mampu bertahan lama tanpa di dukung oleh komunikasi pemasaran seperti iklan yang komunikatif serta memiliki visualisasi yang kreatif.

PT Pesona Mitra Jaya Property merupakan salah satu perusahaan properti di kabupaten Bandung tepatnya di Jl. Raya Bojongsoang No.269, Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat, yang bergerak dalam bidang Consultant, Agen, serta pengembangan perumahan. Pemasaran properti di PT Pesona Mitra Jaya dilakukan oleh agen properti dari perusahaan dengan cara menginformasikan properti menggunakan pemasangan iklan ataupun *banner* di portal properti. Selain itu perusahaan masih mencatat data properti, data agen, dan data pembeli secara manual pada form yang disebut form listing. Pegawai masih mengacu pada basis data yang berupa arsip-arsip dan *Microsoft Excel* serta *Microsoft Word*.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Divisi Marketing dan Agen Properti PT Pesona Mitra Jaya menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala dalam melakukan pemasaran dan pengelolaan properti diantaranya sebagai berikut.

1. Perusahaan tidak memiliki lahan dan media untuk memasarkan produk propertinya serta adanya kesulitan apabila beriklan melalui pihak ketiga.

2. Pengelolaan data transaksi dan pembayaran pembeli masih menggunakan cara konvensional dengan buku besar sehingga membutuhkan *space* yang banyak.
3. Pengelolaan data properti, data agen serta data pembeli masih dilakukan dengan cara manual sehingga resiko akan kehilangan dan duplikasi data tinggi.

Dalam banyak kasus *website* periklanan property dengan portal *online* diatur secara langsung oleh biro iklan pemilik *website* tersebut. Sehingga apabila ada perubahan deskripsi atau data properti perusahaan tidak dapat secara langsung mengelola properti yang dimilikinya. Oleh sebab itu akan lebih membantu apabila terdapat *website* pemasaran dan pengelolaan properti yang diatur secara langsung oleh perusahaan yang bersangkutan yakni PT Pesona Mitra Jaya.

Mengacu pada hasil kuesioner tersebut dan permasalahan yang telah diuraikan, maka diusulkan untuk membangun aplikasi Manajemen Pemasaran dan Pengelolaan Cluster di Buah Batu Square sebagai media informasi pemasaran iklan dan pengelolaan yang diharapkan dapat memfasilitasi perusahaan untuk memasarkan dan mengelola produk propertinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membantu perusahaan dalam memasarkan dan mengelola produk properti secara langsung tanpa melalui pihak ketiga.
2. Bagaimana cara untuk membantu perusahaan agar dapat mengelola data transaksi dan pembayaran yang dilakukan oleh pembeli.
3. Bagaimana cara untuk membantu perusahaan agar dapat mengelola data properti, data agen serta data pembeli dengan menggunakan aplikasi.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah dapat membangun aplikasi Manajemen Pemasaran dan Pengelolaan Cluster di Buah Batu Square yang mampu untuk :

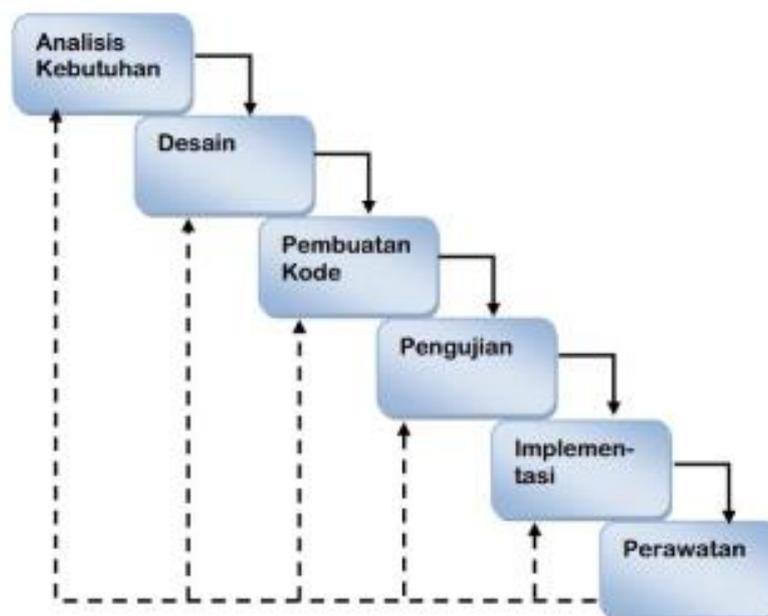
1. Memfasilitasi perusahaan agar dapat memasarkan dan mengelola produk properti dengan menyediakan aplikasi Manajemen Pemasaran dan Pengelolaan Cluster di Buah Batu Square.
2. Memfasilitasi perusahaan agar dapat mengelola data transaksi dan pembayaran yang dilakukan oleh pembeli dengan menggunakan aplikasi.
3. Memfasilitasi perusahaan agar dapat mengelola data properti, data agen serta data pembeli dengan menggunakan aplikasi sehingga dapat meminimalisir terjadinya resiko kehilangan dan duplikasi data.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapatkan berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan yaitu sebagai berikut.

1. Jenis properti yang dijual dan dikelola hanya mencakup *cluster* di Buah Batu Square.
2. Aplikasi ini tidak memfasilitasi pemesanan secara *online*.
3. Metode pembayaran KPR tidak termasuk dalam aplikasi.
4. Aplikasi sistem yang dibuat hanya digunakan di PT Pesona Mitra Jaya.

1.5 Metode Pengerjaan



Gambar 1.1 Metode Pengerjaan

Dalam melakukan perancangan sistem dapat menggunakan metode *waterfall*. Metode ini diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu tersebut belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain. Kelebihan menggunakan metode *waterfall* adalah metode ini memungkinkan untuk dilakukannya kontrol dan *one step one apply* sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui analisis, desain, pembuatan kode, pengujian, implementasi dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.[1]

Berikut adalah tahapan dalam metode *waterfall*:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan penggalan kebutuhan data dari *system* dengan cara melakukan wawancara untuk dapat mengetahui kendala-kendala yang sering dihadapi selain itu perlu diketahui juga proses yang sedang berjalan saat ini di perusahaan. Wawancara dilakukan pada Bagian *Marketing* PT Pesona Mitra

Jaya selaku agen serta *developer* properti guna mendapatkan informasi seputar penjualan dan pembelian properti, kuisisioner disebar melalui media *Google Form* dan penyebaran link melalui grup media sosial *Line* dan *Whats App* yang terdiri dari Agen, Developer, Kontraktor serta Broker properti. Selain itu dilakukan pula observasi guna mengamati secara langsung proses pemasaran dan pengelolaan data di PT Pesona Mitra Jaya Property. Dari tahapan analisis dan kebutuhan dihasilkan rumusan masalah dan rancangan proses bisnis yang sedang berjalan dalam bentuk *As Is Business Process Model and Notation (BPMN)* dengan menggunakan aplikasi *yEd Graph Editor*.

2. Desain

Rancangan desain akan dibuat dan disesuaikan berdasarkan dengan kebutuhan *system* yang telah diperoleh dan didefinisikan sebelumnya dari kendala-kendala yang telah disampaikan. Rancangan sistem meliputi pembuatan Proses Bisnis aplikasi yang akan diusulkan dalam bentuk *To Be Business Process Model and Notation (BPMN)*. Kemudian disusun pula diagram ERD untuk pembuatan database dengan MySQL. Setelah itu disusun pula Diagram *UseCase* pengguna serta *moqups* rancangan aplikasi sesuai dengan data yang telah didapatkan pada saat penggalan kebutuhan. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan diagram ERD adalah *yEd Graph Editor* sedangkan untuk pembuatan Diagram Use Case menggunakan aplikasi *StarUML*.

3. Pembuatan Kode

Berdasarkan dengan analisis kebutuhan dan desain diagram yang telah dibuat, maka ada tahap ini akan dilakukan proses penyusunan kode program, database dan penyesuaian struktur atau alur logika internal di kode program. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, framework *CodeIgniter*, database MySQL, dan Apache Web Server 4. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

4. Pengujian

Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Metode *Blackbox Testing* merupakan metode pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Sedangkan metode pengujian UAT atau *User Acceptance Test* adalah uji terima perangkat lunak yang dilakukan di tempat pengguna (*User*).

5. Implementasi

Pada penelitian ini hanya dilakukan hingga pada tahapan implementasi. Pada tahap ini dilakukan instalasi aplikasi ketika semua kebutuhan aplikasi telah terpenuhi berdasarkan hasil perbaikan dari tahap pengujian.

6. Perawatan

Pada tahap perawatan tidak dilakukan pada proyek akhir ini. Proyek Akhir hanya dilakukan hingga pada tahap implementasi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Setelah metode pengerjaan ditentukan, berikut adalah *timeline* pengerjaan aplikasi yang akan dibangun dapat dicermati pada Tabel Pengerjaan 1.1

Tabel 1.1 Pengerjaan

| Kegiatan | Waktu Pengerjaan | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|------------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|--------------|---|
| | April 2019 | | | | Mei 2019 | | | | Juni 2019 | | | | Juli 2019 | | | | Agustus 2019 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 |
| Pengumpulan Kebutuhan | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Desain Antarmuka Aplikasi | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| Pengerjaan Fungsionalitas | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dokumentasi | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |