

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah berkembang dengan kecepatan yang cepat di era teknologi maju sekarang ini. Bagi suatu perusahaan atau individu yang ingin tetap bersaing secara kompetitif mereka harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi ini dan mampu melahirkan suatu ide kreasi inovatif yang baru guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Teknologi informasi yang baik diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas perusahaan atau individu dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu teknologi informasi yang berkembang pesat saat sekarang ini adalah teknologi Internet.

Internet adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan suatu jaringan besar yang umumnya disusun dari individual (*Local Area Network*) LAN *data link* dan dihubungkan menggunakan *Network Interconnection Device* dan *Wide Area Network Data link*. Internet menghubungkan beribu-ribu jaringan yang berbasis berjuta-juta komputer di berbagai organisasi yang tersebar luas. Hal ini memberikan dampak positif bagi setiap perusahaan yang ingin melebarkan sayap dan memperbesar keuntungan yang dapat diperoleh. Penilaian ini dilakukan berdasarkan kenyataan bahwa perusahaan memerlukan sistem yang memungkinkan customer untuk mendapatkan informasi tanpa harus terhambat oleh faktor geografis.

Teknologi informasi di Indonesia sudah marak dikenal dan sudah mulai digunakan hampir seluruh lapisan masyarakat secara merata. Hal ini tentunya membuat perkembangan pertumbuhan bisnis di Indonesia makin menunjukkan angka yang tinggi. Bisnis investasi berupa jual-beli properti menjadi salah satu sektor bisnis yang menjanjikan *profit* yang menguntungkan. Perpaduan bisnis investasi ditambah dengan teknologi perencanaan dan penyaluran informasi yang

terstruktur dengan baik akan membuat bisnis investasi ini akan terus diminati oleh kalangan pebisnis.

Byte Software merupakan salah satu perusahaan berkompetensi tinggi yang bergerak dibidang teknologi informasi dan memberikan pelayanan di bidang teknologi pembuatan piranti lunak baik *windows based* maupun *web based*.

## 1.2. Pokok Masalah

Dalam melihat pangsa pasar sekarang ini dimana tingkat suku bunga bank yang rendah, orang yang memiliki daya finansial tinggi biasanya akan melakukan investasinya berupa pembelian suatu bentuk properti baik itu berupa tanah, rumah hunian, atau ruko sebagai suatu bentuk investasi yang sangat menjanjikan. Dengan minat para pemilik modal besar untuk berinvestasi kedalam bentuk properti, maka kemudian memunculkan suatu profesi yang dikenal dengan *broker* atau agen properti. Fenomena mutualisme ini sedang maju di Indonesia ditandai dengan semakin bertambahnya jumlah perusahaan properti yang memberikan pelayanan jual beli segala bentuk properti, perusahaan yang cukup terkenal antara lain adalah; CENTURY 21, ERA PROPERTI, L.J HOOKER, RAY WHITE, ACE PROPERTY, COLDWEL AND BANKER, dan sebagainya.

Dengan melihat kenyataan yang terjadi pada saat ini, maka dengan dibuatnya situs pencarian properti tentu saja akan memberikan nuansa baru dalam melakukan investasi properti ini. Mungkin sebelumnya terdapat kesulitan dalam melakukan transaksi karena dibatasi oleh waktu dan letak geografis atau keterbatasan lainnya. Melalui situs pencarian properti ini semua masalah keterbatasan yang biasa ditemui dalam kegiatan transaksi bisa diminimalkan bahkan lebih memudahkan.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Pada pembuatan situs properti akan berisikan tentang:

1) Layanan Login sebagai member situs

Pada situs properti yang akan dirancang akan memiliki fasilitas login untuk member yang akan menggunakan situs ini sebagai sarana jual beli properti. Login setiap user akan dibatasi selama 30 hari dan akan dikenakan biaya pendaftaran.

2) Sarana untuk user dalam memasukkan iklan

Sarana yang dimaksudkan dalam situs ini adalah user dapat melakukan transaksi jual/over kontrak/over kredit/kontrak properti seperti rumah, rusun, ruko, apartemen, ruang usaha di mall, pabrik, dan gudang. Selain itu sarana untuk menyediakan spesifikasi teknis, dimensi, foto dan harga dari properti tersebut dengan lengkap dan terperinci.

3) Fasilitas pencarian / *Search engine*

Fasilitas selanjutnya adalah sistem pencarian dalam situs ini yang dapat diakses berdasarkan jenis properti yang akan dicari, atau jenis transaksi maupun dari kisaran harga dan lokasi properti tersebut.

4) Informasi harian properti

Berita seputar informasi harian properti akan dimasukkan ke dalam situs guna membantu setiap pialang atau individu dalam melakukan aktivitas seputar properti. Setiap member yang telah terdaftar juga dapat memasukkan informasi harian sebagai bentuk interaksi yang digunakan untuk bertukar informasi sesama member.

5) Fasilitas *e-mail* sebagai sarana komunikasi

Fasilitas *e-mail* sebagai sarana komunikasi antara *user* dengan *web developer* yang dapat berupa komplain, pujian ataupun saran kepada *web developer* untuk segala keseluruhan isi dari situs tersebut.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada kerja praktek ini adalah untuk memberikan sarana dan nuanasa baru dalam dunia bisnis properti, dengan meningkatkan layanan informasi tentang properti dan membuat sarana *e-mail* sebagai jaringan komunikasi secara *online* antara pihak user dengan pemilik properti.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam laporan ini terdapat beberapa metode berupa langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat website. Langkah-langkah tersebut meliputi:

1) Wawancara

Tahap pertama ini, wawancara dilakukan untuk mengetahui apa saja diperlukan seorang pialang properti atau individu yang ingin menjual bentuk propertinya. Wawancara kemudian dilanjutkan kepada ahli *web designer* dengan menggali apa saja yang diperlukan untuk suatu website properti seperti yang diinginkan.

2) Ide Konsep

Setelah informasi telah didapat, dikumpulkan dan dianalisa, maka dilanjutkan dengan membentuk konsep untuk situs yang akan dibuat. Dengan maksud untuk mengetahui gambaran tentang apa saja yang akan dikerjakan dan waktu yang dibutuhkan.

3) *Prototyping*

Pembuatan *prototype desain layout* dilakukan agar dapat mengetahui hasil layout situs yang diharapkan. *Layout* dibuat untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan user terhadap *prototype* yang telah dibuat. Sehingga dapat menentukan langkah selanjutnya sebelum proses implementasi dilakukan.



### 1) Planning

Merencanakan tampilan awal dengan design yang menarik dan membuat user menjadi tertarik untuk masuk kedalam situs tersebut. Selain itu juga tampilan ini direncanakan sebagai tampilan yang *user friendly* dengan tidak membuat para user baru bingung terhadap konteks yang terdapat dalam website ini.

### 2) Analysis

Dalam proses ini kami menganalisa bagaimana lingkungan user, seperti kecepatan akses internet rata-rata di Indonesia ini guna membuat suatu halaman dengan ukuran yang cocok dengan kecepatan rata-rata akses internet di Indonesia. Selain itu juga, kami menganalisa pangsa pasar properti ini membutuhkan suatu bentuk situs dan tampilan seperti apa dan fasilitas apa saja yang mereka sukai.

### 3) Design

Dalam tahap *design* ini, situs cari properti ini dirancang dengan menggunakan software Macromedia Dreamweaver MX berbasis bahasa pemrograman ASP dengan database user dan informasi mengenai properti dan sebagainya dihubungkan dengan Microsoft Access. Tampilan *frame, header, logo, outline* dan foto kami buat dalam Adobe Photoshop 7.0 dan Macromedia Flash MX. kemudian internet browser yang kami pakai dalam design situs ini adalah Internet Explorer.

### 4) Testing

Situs yang telah jadi, diuji dalam pengoperasiannya daari mulai halaman tampilan awal sampai ke bagian detail untuk mencari kekurangan dan selanjutnya akan diperbaiki sebelum proses implementasi dilakukan.

### 5) Implementation

Setelah proses testing telah dilakukan dan situs telah sempurna, maka proses implementasi situs kami lakukan.

### 6) Documentation

Penulisan dokumentasi sejak sistem dirancang hingga situs selesai dibangun.

## 7) Review

Diadakan *review* untuk memastikan apakah situs situs dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan *user*. Apabila ada kesalahan atau kekeliruan, sistem akan terus dan dipantau dan dimaintain secara berkala.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini dibagi menjadi lima bab yang menguraikan permasalahan pada perusahaan secara terinci dan terurut disertai dengan lampiran yang diperlukan dalam memperjelas penyelesaian masalah. Sistematika penulisan laporan Kerja Praktek secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1) BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, *time frame*, dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

### 2) BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan disampaikan pengertian tentang *Internet*, *Website*, beserta penggunaannya. Disertakan pula penjelasan singkat tentang teori sistem basis data serta penggunaannya pada perusahaan.

### 3) BAB 3 SISTEM SAAT INI

Bab ini memberi penjelasan tentang profil, visi, misi, jasa yang ditawarkan oleh perusahaan dan perbandingan situs properti ternama yang ada saat ini.

### 4) BAB 4 SISTEM USULAN

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang hendak diusulkan untuk dibuat dan diterapkan pada perusahaan.

Usulan meliputi pembuatan tampilan awal situs, *database* info harian, sistem *e-mail*, *database* properti, *interface*, pengkodean serta implementasi program.

#### 5) BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penyimpulan yang dibuat berdasarkan pembahasan bab– bab sebelumnya. Pada bab ini juga disertakan saran–saran yang mungkin diperlukan oleh perusahaan.

