

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan penduduk di Pekanbaru mencapai sebesar 4,06 persen (2013). Semakin padatnya pertumbuhan penduduk, menyebabkan banyaknya pihak perusahaan pengembang perumahan (*Developer*) yang berminat dalam mendirikan usaha dibidang perumahan. Setiap tahunnya hampir sepuluh ribu rumah baru berdiri di Riau dengan mayoritas di Pekanbaru. Dari data jumlah anggota developer yang tergabung dalam DPD REI Pekanbaru untuk wilayah Pekanbaru berjumlah 148, namun tidak semua anggota DPD REI Pekanbaru tersebut yang aktif. Dari jumlah data tersebut dapat diketahui betapa ketatnya persaingan bisnis property khususnya perumahan yang dikembangkan oleh beberapa pengembang property dikawasan Pekanbaru. (<http://www.riau.go.id>, akses 2 Mei 2014)

Proses pengambilan keputusan pembelian rumah oleh konsumen berlangsung jauh sebelum pembelian aktual. Konsumen pastinya melakukan pengenalan kebutuhan, pencarian informasi, pengevaluasian alternatif dan keputusan pembelian. *Developer* perlu berfokus pada seluruh proses pengambilan keputusan pembelian bukan hanya pada proses pembeliannya saja. Biasanya konsumen mendapatkan informasi dari sales, iklan di media cetak, iklan di media elektronik, pameran, event khusus. Jika sudah memutuskan untuk membeli, mereka harus datang langsung ke kantor pemasaran untuk melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran. Cara ini dinilai kurang efektif jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat seperti saat ini. Cara-cara pemasaran diatas tentu akan menghabiskan waktu konsumen yang saat pada umumnya memiliki tingkat mobilitas yang tinggi.

Cara konvensional ini juga dilakukan oleh PT. Putra Amal Sekarya Pekanbaru. Padahal dengan pesat dan laju perkembangan teknologi dan sistem informasi, banyak cara yang bisa dibangun untuk mendukung proses bisnis. Misalnya dengan memanfaatkan media internet berbasis *mobile*. Seperti yang diketahui perkembangan teknologi *mobile* semakin berkembang pesat, khalayak pun sudah banyak yang menggunakan fasilitas *mobile* ini. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *mobile* dapat memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai macam aktivitas, mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya.

Sebelumnya juga sudah dilakukan penelitian yang hampir serupa milik Arya Sasmita tahun 2009 yang berjudul “Sistem Transaksi Penjualan Kain Grinsing Berbasis *Mobile* yang menjelaskan cara pemesanan kain grinsing melalui perangkat *mobilephone*. Selain itu juga penelitian berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Ketty Resto Berbasis *Client Server* dengan *Platform Android*” yang dilakukan oleh Yunita Sari tahun 2009. Penelitian inilah nantinya dijadikan bahan bagi penulis sebagai rujukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem pemesanan rumah berbasis *mobile*. Calon pembeli bisa melihat *detail* rumah dan bisa mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Sistem ini juga memudahkan konsumen dalam mengambil keputusan untuk membeli rumah, bahkan konsumen bisa langsung memesan rumah yang ingin dibelinya hanya dengan menggunakan *gadget*.

Dengan demikian, maka penulis ingin mengangkat kedalam tulisan ilmiah dengan judul “*Rancang Bangun Sistem Pemesanan Rumah Berbasis Mobile pada PT Putra Amal Sekarya Pekanbaru*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yang akan dibahas yakni “*Bagaimana Merancang dan Membangun Sistem Pemesanan Rumah Berbasis Mobile pada PT. Putra Amal Sekarya Pekanbaru,*”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam permasalahan ini penulis menekankan pembatasan masalah dalam poin-poin sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun hanya untuk media promosi dan pemesanan rumah pada PT. Putra Amal Sekarya Pekanbaru.
2. Pada penelitian ini data yang disajikan berupa rumah type 48, type 55, type 70, type 113, dan ruko.
3. Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman *Jquery Mobile*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi (internet) dengan cara mengaplikasikannya dalam sistem pemesanan berbasis *mobile*.
2. Mempermudah konsumen untuk melihat *detail* rumah yang akan dibeli.
3. Mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan rumah tanpa harus datang langsung ke kantor pemasaran.
4. Mempermudah pihak *developer* dalam proses pemasaran.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Berikut merupakan rencana susunan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang akan dibuat. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini meliputi:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini merupakan bagian yang akan menguraikan hal-hal seperti; latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, yang terdiri dari pembahasan konsep dasar sistem informasi mobile, alat bantu dalam analisa dan perancangan sistem dan alat bantu dalam pembuatan sistem (bahasa pemograman).

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang cara-cara atau hal-hal yang dilakukan dalam menyelesaikan kasus tugas akhir ini.

## **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang hasil ananlisis, deskripsi sistem, deskripsi kebutuhan umum sistem, deskripsi perancangan rinci dan perancangan antar muka sistem.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap Sistem Pemesanan Rumah Berbasis Mobile pada PT Putra Amal Sekarya Pekanbaru.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil analisa, perancangan, hasil implementasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap Sistem Pemesanan Rumah Berbasis Mobile pada PT Putra Amal Sekarya Pekanbaru yang telah dibangun.