

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era Digital perkembangan teknologi sudah berkembang sangat cepat sehingga hampir sebagian kegiatan atau pekerjaan melibatkan teknologi. Oleh karena itu penulis membuat sistem informasi penjualan perumahan berbasis *web*.

Sistem informasi Perumahan subsidi ini akan kami kembangkan di PT. Mega Saputra Persada. PT. Mega Saputra Persada terbentuk atau berdiri pada tahun 2017 atau tepatnya 26 Agustus 2017 PT. Mega Saputra Persada adalah sebuah PT di bidang property yang membantu pemerintah dalam memakmurkan masyarakat dalam hal rumah layak huni dimana PT. Mega Saputra Persada melakukan kerja sama dengan pihak pemerintah dan lembaga yang terkait dalam membantu memwujudkan visi-misi pemerintah dalam membantu masyarakat dalam golongan bawah untuk mendapatkan hunian yang layak untuk di tempati. PT. Mega Saputra Persada tersebut mempunyai berbagai divisi atau bagian tersendiri yang saling berkaitan, terdiri dari bagian bagian administrasi, bagian Marketing, bagian pengawas lapangan, dan Manager Marketing. PT. Mega Saputra Persada mempunyai 20 karyawan yang terbagi dalam 4 divisi. PT. Mega Saputra Persada buka dari senin sampai sabtu dari jam 09.00 sampai jam 16:30, PT. Mega Saputra Persada beralamat di Jalan Kerabut 2, Selindung, Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis membuat judul “Perancangan Sistem Informasi Perumahan Subsidi Berbasis *Web* Berdasarkan Model FAST” Studi Kasus di PT. Mega Saputra Persada. Maka PT. Mega Saputra Persada memerlukan perancangan aplikasi untuk sistem informasi perumahan Mega Harmoni berbasis *web*. Sistem ini digunakan untuk memudahkan dalam proses penjualan, promosi dan informasi detail tentang perumahan Mega Harmoni, di mana marketing dapat memasukan listing jual rumah ke dalam situs web PT. Mega

Saputra Persada untuk dipasarkan. Dengan program aplikasi yang akan dibuat diharapkan pengunjung dapat melihat situs informasi penjualan Perumahan Mega Harmoni dan akan mendapatkan informasi yang lebih detail tentang Perumahan Mega Harmoni, baik itu bentuk bangunan dan harga jual rumah, sebelum dilakukan perubahan maupun setelah perubahan.

1.3 Batasan Masalah

1. Cara analisa dan perancangan sistem informasi Perumahan subsidi pada PT. Mega Saputra Persada.
2. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan yang terdiri dari jenis rumah, tipe unit, lokasi rumah, siteplan dan cara pembelian pada Perumahan Mega Harmoni..
3. Aplikasi sistem ini bertujuan mengupgrade dari sistem sebelumnya yang bersifat manual tanpa meninggalkan sistem yang lama.
4. Hasil aplikasi sistem berupa laporan dari administrasi berbentuk data yang dapat di cetak oleh user atau karyawan sedangkan untuk PT. Mega Saputra

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Membantu dan mempermudah dalam menyebarluaskan informasi dan penjualan rumah pada Perumahan Mega Harmoni Pangkalpinang
2. Berguna sebagai pengelola data transaksi perusahaan pada perumahan Mega Harmoni Pangkalpinang berbasis *website*.
3. Memudahkan konsumen untuk mengetahui penjualan perumahan pada Perumahan Mega Harmoni Pangkalpinang.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun rancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Perumahan Mega Harmoni Pangkalpinang sehingga dapat memudahkan transaksi penjualan dan pembelian.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam membangun sistem informasi

penjualan perumahan berbasis *web* ini adalah menggunakan model FAST (*Framework for Application of Systems Thinking*). Model FAST (*Framework for Application of Systems Thinking*) sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam perancangan dan mengembangkan sistem karena terdiri dari beberapa fase yaitu, *scope definition* (definisi lingkup), *problem analysis* (analisis permasalahan), *requirement analysis* (analisis kebutuhan), *logical design* (desain logis), *decision analysis* (analisa keputusan), *physical design* (desain fisik dan integrasi), serta *testing* (pengujian). Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode berorientasi objek OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) dan alat bantu pengembangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

