

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan masyarakat, oleh sebab itu pemenuhannya akan diusahakan dalam tingkat kehidupan setiap orang, dengan memperhatikan selera dan kemampuan keuangan yang ada. Pada dasarnya keputusan seseorang untuk memiliki rumah dipengaruhi oleh motif konsumsi dan investasi. Dengan mengasumsikan bahwa rumah merupakan kebutuhan pokok (primer) yang tidak bisa digantikan, maka kemungkinan seseorang memiliki rumah secara tunai maupun kredit hanyalah menyesuaikan jenis rumah yang sesuai dengan kemampuan dan tingkat pendapatan yang berbeda-beda oleh setiap individu[1].

Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang cepat, terorganisir dan akurat sangat penting dalam hal bertukar informasi, berbagai macam perusahaan baik itu milik negara maupun swasta sudah banyak yang memakai jaringan internet untuk menyampaikan informasi ataupun berkomunikasi. PT Ayra Sriwijaya Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *real estate* dan properti, khususnya penjualan rumah subsidi. Pada saat ini perusahaan telah mengembangkan tiga proyek perumahan subsidi.

PT Ayra Sriwijaya Mandiri saat ini dalam menyampaikan informasi mengenai perumahannya masih menggunakan media cetak yaitu iklan di surat kabar dan brosur. Hal ini kurang efektif, karena membutuhkan biaya yang cukup besar dan penyebaran berita hanya pada wilayah tertentu saja. Masyarakat yang berkeinginan membeli perumahan tersebut, umumnya tidak mengetahui berapa uang yang perlu dipersiapkan, berapa cicilan per bulannya dan pendapatan minimalnya, dan informasi-informasi lainnya agar proses pengajuan Kredit Pemilikan Rumah (KPR) disetujui oleh pihak bank. Maka dalam tugas akhir ini akan dibuat aplikasi pemasaran perumahan berbasis Android untuk mempermudah memasarkan perumahan bersubsidi sekaligus mempermudah masyarakat yang ingin memiliki rumah melalui KPR, dan mempermudah pemberkasan konsumen.

Pemberkasan ini berfungsi untuk penyimpanan data-data para konsumen yang akan melakukan pembelian rumah. Dengan menggunakan aplikasi ini konsumen bisa melakukan *booking* rumah yang diinginkan, bisa melihat detail rumah, bisa menghitung simulasi KPR per bulan, dan bisa mengetahui informasi-informasi mengenai perumahan.

PT Ayra Sriwijaya Mandiri ingin mengembangkan aplikasi pemasaran berbasis Android dalam hal memperluas jangkauan dalam pemasaran penjualan rumahnya untuk meningkatkan profit perusahaan. Dikarenakan kurangnya inovasi dalam pemasaran, sistem pemasaran yang dilakukan sekarang ini masih melakukan pemasaran secara konvensional dalam memasarkan perumahannya. Strategi pemasaran secara konvensional dirasakan kurang bermanfaat di masa sekarang, sehingga perlu dipertimbangkan sebuah media maupun strategi baru untuk dijadikan pemasaran yang efektif dan efisien.

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi pemasaran perumahan sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian oleh Raja Ayu Mahessya, Hezy Kurnia tahun 2018 mengenai Pembangunan Aplikasi Pemasaran Perumahan Developer Kota Padang dengan Konsep *Costumer Relationship Managemen* (CRM)[1]. Penelitian oleh Yuli Siyamto tahun 2018 mengenai Perancangan Aplikasi KPR Berbasis Android di Kota Batam[2]. Penelitian oleh Rosy Riza Tiara, Suzan Agustri tahun 2019 mengenai Sistem Informasi *Booking* Perumahan Berbasis Android pada PT Bangun Cakra Mandiri *Developer*[3]. Penelitian oleh M. Reza Fahleta, Rika Kharlina Ekawati. tahun 2019 mengenai Aplikasi Perhitungan dan Transaksi Penjualan Rumah Secara Kredit pada PT. XYZ[4]. Penelitian oleh Asep Nurhuda, M.Kom, Rizky Amalia tahun 2018 mengenai Aplikasi Pemasaran Perumahan pada Kantor Mahakam Grande Berbasis *Web*[5].

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Android pada PT Ayra Sriwijaya Mandiri”**. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu PT Ayra Sriwijaya Mandiri dalam memasarkan perumahannya. Selain itu diharapkan dapat memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai KPR.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan di penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi pemasaran perumahan berbasis Android di PT Ayra Sriwijaya Mandiri?
2. Bagaimana menyediakan informasi bagi masyarakat mengenai KPR yang dapat diakses dengan mudah?
3. Bagaimana membantu pihak PT Ayra Sriwijaya Mandiri dalam memasarkan perumahannya ke masyarakat dengan aplikasi yang dikembangkan?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi pemasaran perumahan berbasis Android di PT Ayra Sriwijaya Mandiri.
2. Bagi masyarakat: informasi terkait KPR dapat lebih mudah diakses dan proses *booking* perumahan di PT Ayra Sriwijaya Mandiri menjadi lebih mudah.
3. Membantu pihak PT Ayra Sriwijaya Mandiri dalam memasarkan perumahannya ke masyarakat dengan aplikasi yang dikembangkan.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat dari dilakukan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi perusahaan: Dapat memperluas jangkauan dalam pemasaran penjualan rumahnya untuk meningkatkan profit perusahaan.
2. Bagi Masyarakat: Dapat memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi mengenai KPR.
3. Bagi penulis: Penelitian ini bermanfaat sebagai penambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan aplikasi pemasaran berbasis Android.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dan dikembangkan oleh penulis. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada PT Ayra Sriwijaya Mandiri.
2. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan hanya untuk menyajikan informasi perumahan dan KPR sekaligus proses *booking* perumahannya.
3. Verifikasi pembayaran pada aplikasi dilakukan secara manual.
4. Aplikasi yang dibuat berbasis Android dan dioptimalkan pada *smartphone*.
5. Pengujian dari aplikasi yang dibuat menggunakan XAMPP sebagai *Web server*nya.
6. Admin aplikasi yang dibuat hanya bisa manajemen *database server*, seperti manajemen data perumahan, data promo, data konsumen, dan data *booking* rumah.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian yang akan dilakukan berisikan uraian singkat mengenai isi tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, perumusan masalah yang berupa kalimat tanya, batasan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, berisikan teori-teori serta penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan aplikasi pemasaran perumahan berbasis Android ini. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Selain itu, disediakan juga dalam bab ini rangkuman jurnal dalam bentuk tabel.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian terkait model pengembangannya, metode penelitian, teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu berupa data primer dan data sekunder, dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang organisasi, struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem (digambarkan dengan UML), perancangan sistem (rancangan layar aplikasi), hasil (implementasi aplikasi digambarkan dengan *screenshot* aplikasi), dan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi uraian tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Kesimpulan dapat berupa pernyataan dalam menjawab rumusan masalah. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

