

## **BAB I**

### **LATAR BELAKANG**

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet telah menjadi alat transaksi yang signifikan bagi industri properti. Walaupun penggunaan internet dapat mempermudah pengguna dalam mencari properti yang diinginkan, waktu yang digunakan untuk mencari didalam dunia maya tidaklah sedikit. Hal ini terjadi karena terlalu banyak agen properti yang menggunakan media internet sebagai solusi penjualan bisnisnya sehingga banyak dari mereka yang mempromosikan website properti mereka secara berantakan atau tidak tertata rapi (Yuan et.al,2012). Agar sebuah jaringan business-to-consumer(B2C) Properti dapat terbentuk, maka dibutuhkan sebuah Website sebagai jalan tengah antara pembeli dan penjual. Dengan cara inilah sebuah model bisnis yang baru dapat diciptakan (Gee,2010).

Masalah yang paling sering dihadapi berkaitan dengan bisnis properti adalah keuntungan yang diperoleh pada sebuah agen properti maupun perorangan. Adanya makelar yang menjadi jalan tengah dalam bisnis properti sangatlah merugikan bagi pembeli dan penjual karena dibutuhkan komisi untuk sang makelar pada saat penjualan maupun pembelian sebuah properti terjadi. Dengan membuat sebuah website jual beli properti, maka pembeli dan penjual dapat langsung bertransaksi tanpa adanya pihak ketiga, sehingga menguntungkan bagi kedua belah pihak karena tidak ada komisi tambahan (Quinn,2005).

Ketika Website properti semakin banyak dicari dan digunakan oleh semua orang, maka tidak menutup

kemungkinan bahwa website tersebut dapat menjadi sasaran para hacker untuk dilumpuhkan, selain itu karena penggunaan internet yang semakin mudah, maka terdapat pula orang-orang yang ingin mengambil keuntungan dari website properti dengan cara yang tidak legal seperti membuat sebuah website properti palsu. Hal ini dapat merugikan bagi pihak pembeli maupun penjual (Aalberts et.al,2002).

Untuk mencegah terjadinya hal yang tidak diinginkan dalam bisnis properti, maka bagi para pembeli dan penjual diharapkan untuk menggunakan website properti yang dikenal. Sebagai contoh, jika pengguna ingin menjual properti miliknya, akan lebih baik jika ia mencari website properti yang telah direkomendasikan untuk mengiklankan properti miliknya (Varner,2007).

Penulis berharap pembangunan website jual beli rumah ini dapat menjadi sarana terbaik yang dapat menjembatani para pembeli dan penjual properti yang ada di wilayah Indonesia terutama Yogyakarta. Dengan adanya fitur-fitur utama seperti pencarian, perbandingan dan lokasi, diharapkan dapat memberikan kontribusi besar bagi para pemain properti dan menguntungkan bagi pembeli karena dapat memperoleh informasi yang lengkap dan akurat.

### **1.1 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh beberapa hal yang menjadi masalah, yaitu :

1. Bagaimana cara membangun website yang dapat digunakan sebagai penyedia layanan informasi untuk mempertemukan para Penjual dan Pembeli Properti?

2. Bagaimana cara membangun mobile web yang dapat diakses oleh para pengguna website melalui perangkat *mobile*?

### **1.2 BATASAN MASALAH**

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. membangun website yang dapat digunakan sebagai penyedia layanan informasi untuk mempertemukan para Penjual dan Pembeli Properti.
2. Website ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi dan mempertemukan Penjual dan Pembeli dalam bisnis properti.

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem berbasis web yang digunakan untuk mempertemukan Penjual dan Pembeli dalam bisnis Properti.
2. Membangun mobile web yang dapat diakses oleh para pengguna website melalui perangkat *mobile*.

### **1.4 ALAT DAN BAHAN**

1. Sistem berbasis web akan dibangun menggunakan framework Codeigniter (CI) yang berlisensi open-source.
2. Sistem berbasis Mobile web akan dibangun menggunakan JQuery Mobile.

### 1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut :

#### 1. Studi pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

#### 2. Pembangunan Perangkat Lunak

##### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

##### b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

##### c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman *PHP*.

##### d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan Personal Computer dan Ponsel. Hasil pengujian berupa dokumen

Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

Demikian pembahasan mengenai latar belakang pembangunan sistem. Untuk tinjauan fungsionalitas dan keunggulan sistem secara lebih mendetail akan dibahas pada bab selanjutnya.

