BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengacu kepada perkembangan Industri 4.0 sesuai dengan revolusi industri sebelumnya yang ditandai dengan berkembangnya bidang *Big data, Automation, Internet of Things (IoT),* serta *Cloud Computing*. Penggabungan teknologi ini akan mengacu pada revolusi industri masa depan dan menjadikan industri tersebut menjadi lebih baik dan modern. Kemajuan teknologi belakangan ini mendorong masyarakat untuk menggunakan internet khususnya menggunakan *web*. *E-commerce* adalah pembelian, penjualan dan pasaran barang serta jasa melalui elektronik, konsumen dapat dapat membeli produk, jasa. dan apapun seacara online. Industri *e-commerce* saat ini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi Pemanfaatan teknologi sudah mencapai semua aspek dalam kehidupan masyarakat mulai dari pendidikan, transportasi, maupun bisnis dalam industri desain dan konstruksi bangunan. Jasa desain bangunan dan konstruksi bangunan semakin diminati seiring dengan meningkatknya kebutuhan masyarakat untuk memiliki bangunan baik sebagai tempat tinggal maupun tempat usaha. Dikarenakan, industri konstruksi dapat membantu masyarakat dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pada suatu bangunan.

Blora Jaya Sampoerna merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa desain dan konstruksi bangunan. Blora Jaya Sampoerna melayani pembuatan desain bangunan, yang terdiri dari beberapa jenis yaitu, *design floor plan, design 3D,* dan gambar kerja atau gambar potongan berikut rencana anggaran biaya. Klien yang di dapat oleh Blora Jaya Sampoerna saat ini hanya memlalui mulut ke mulut dan dari langganan ke pelenggan baru. Proses pelayanan yang di berikan oleh pihak Blora Jaya Sampoerna saat ini mengalami kendala, dimulai dari klien kesulitan saat konsultasi design bangunan dan memantau progress pengerjaan design dikarenakan progres hanya dijelasakan melalui via chat atau telephone mengakibatkan kurang detailnya informasi yang didapatkan oleh klien, dan arsitek harus bertemu dengan klien untuk memperlihatkan hasil *design* sampai ke tahapan *design* 3D. Kemudian, pengolahan data pada Blora Jaya Sampoerna

masih manual menggunakan pencatatan di buku, skema pembayaran untuk pemesanan jasa bangun rumah dan desain rumah pun masih menggunakan kertas yang di *print*, dengan hal tersebut banyak klien yang kehilangan kertas skema pembayaran dan meminta lagi kepada pihak Blora Jaya Sampoerna. Dengan pengolahan data yang dicatat rentan terjadi kesalahan data, sehingga dokumentasi penjualan yang dilaporkan masih sering terdapat kesalahan.

Blora Jaya Sampoerna ini sebelumnya belum pernah menggunaan *website* atau media-media lainnya, *owner* memiliki ekspektasi jikalau harus menggunakan media *digital* seperti *website* atau *app*, harus mengelontorkan dana yang cukup besar. Saat ini sudah banyak perusahaan arsitek dimana-mana, dan banyak juga perusahaan arsitek yang tidak memiliki media promosi seperti *website* dsb. Maka karena ingin tampil beda dari perusahaan arsitek pada umumnya dan ingin mencoba membangun sebuah *website*.

Metode yang digunakan untuk membangun *website* tersebut adalah *metode prototype*. *Metode Prototype* merupakan satu *metode* dalam pengembangan perangkat lunak, *metode* ini merupakan suatu paradigma baru dalam pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. *Metode* ini dapat menghemat waktu dalam pengembangan sistem, penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan, klien berpartisipasi aktif dalam pengenbangan sistem, sehingga hasil perangkat lunak mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Klien kesulitan dalam memantau pogres *design* bangunan terhalang oleh jarak dan waktu
2. Administrasi yang dilakukan Blora Jaya Sampoerna masih dilakukan dengan pencatatan dengan buku. Dengan pengolahan data yang dicatat rentan terjadi

kesalahan data, sehingga dokumentasi penjualan yang dilaporkan masih sering terdapat kesalahan.

3. Blora Jaya Sampoerna ingin mempunyai sebuah platform digital untuk media promosi dengan *design* yang menarik dan dapat memberikan nilai tambah bagi Blora Jaya Sampoerna

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi pada Blora Jaya Sampoerna ini di buat berbasis *website*
2. Perancangan sistem Konsultan Arsitek *design* bangunan meliputi: data pemesanan *design*, pembayaran dan Pogress tahapan pemesanan *design* bangunan pada Blora Jaya Sampoerna
3. Sistem pembayaran yang digunakan adalah pembayaran secara *transfer* melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak Blora Jaya Sampoerna

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem pemesanan *design* pada Blora Jaya Sampoerna yang dapat mempermudah klien dalam proses pemesanan jasa design bangunan secara *online*.
2. Menyediakan fitur pogres design yang dapat menampilkan hasil design dan informasi skema pembayaran pada sistem yang dapat memudahkan klien untuk mengetahui informasi dengan cepat
3. Menyediakan fitur laporan pemesanan yang dapat memudahkan pihak administrasi Blora Jaya Sampoerna dalam pengelolaan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat-manfaat diadakanya penelitian:

1. Dengan adanya sistem informasi ini dalam meluaskan pemasaran Blora Jaya Sampoerna
2. Mempermudah klien dalam melakukan pemesanan desain bangunan dan jasa pembangunan di Blora Jaya Sampoerna
3. Mempermudah administrasi Blora Jaya Sampoerna dalam merekap data laporan pemesanan
4. Manfaat yang di dapat oleh penulis yaitu dapat mengimplementasikan secara nyata teori-teori yang didapatkan selama perkuliahan
5. Dapat wawasan dan ilmu baru yang sehubungan dengan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *JavaScript* di lingkungan pekerjaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi lima bagian, yaitu pendahuluan, landasan teori, gambaran umum perusahaan, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Berikut adalah sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini dijelaskan mengenai hal-hal yang menjadi latar belakang untuk membahas penelitian yang telah dilakukan. BAB ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan Laporan Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Teori-teori ini hendaknya mengutip dari jurnal atau bacaan resmi lainya dan tidak menyalin. Landasan teori juga memuat *hipotesis* maupun tinjauan pustaka yang digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti *metodologi* penelitian, objek penelitian, kerangka berpikir dan teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini berisi usulan proses bisnis dan hasil dari Perancangan *Web Desain* Arsitektur Rumah Pada Blora Jaya Sampoerna dan disertai dengan hasil outputnya.

.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini berisi mengenai kesimpulan dan saran mengenai laporan hasil penelitian ini