

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memegang peranan penting dalam penyampaian informasi dari segala bidang. Teknoolgi informasi mengalami kemajuan yang cukup pesat dibuktikan dengan data penetrasi internet di Indonesia yang mencapai 78,19% atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 275.773.901 jiwa (APJII, 2023). Kemajuan tersebut dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakann dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja. Berbagai jenis kegiatan berbasis teknologi semakin bermunculan di kalangan masyarakat, salah satunya yaitu *e-commerce* (Hery Nuryanto, 2012). *E-commerce* memungkinkan perusahaan memasuki pasar dengan cara lebih mudah, cepat, dan tidak terkendala batas geografis. *E-commerce* memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi jangka panjang karena sistem transaksi *online* yang dilakukan dipercaya mampu meminimalisir biaya produksi (Dianari, 2019).

PT. Mutiara Putri Gemilang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang properti *real estate* yang berdiri pada tahun 2022, menjual beberapa tipe tanah kaveling siap bangun dengan *DP (Down Payment)* minimum yang bisa diangsur selama 1 tahun tanpa bunga, berlokasi di Desa/ Kelurahan Gondek, Kecamatan Mojowarno, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Kaveling sendiri merupakan sebuah *real estate* mencakup seluruh aset fisik terkait sebidang tanah di suatu wilayah atau area tertentu yang melibatkan kepemilikan, pengembangan, pembelian, serta penjualan yang dipergunakan untuk pembangunan tempat tinggal

yang harus tercatat di Kantor Pelayanan Pajak (KPP) sebagai pemilik yang sah (Kadarsih & Andrianto, 2022). Seiring perkembangannya, keberadaan perusahaan ini masih belum banyak dikenal oleh masyarakat diluar domisili dikarenakan belum adanya media promosi terkini untuk menyampaikan informasi dan sistem penjualan yang dapat membantu mempermudah proses bisnis perusahaan. Promosi yang dilakukan masih menggunakan brosur dan hanya terbatas pada postingan akun *facebook* pemilik perusahaan. Kemudian, proses bisnis yang dilakukan masih menggunakan sistem manual mulai dari proses transaksi jual beli, pencatatan data pembeli, dan laporan keuangan sehingga dengan proses yang manual tersebut membuat data perusahaan terpecah dan rawan terjadi kehilangan data. Selain itu, kasus penipuan jual beli tanah dan kaveling dalam bentuk penyelewengan informasi semakin sering terjadi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab yang berdampak negatif terhadap profitabilitas perusahaan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem berbasis *online* berbentuk *e-commerce* untuk mempermudah transaksi dan pencatatan penjualan properti serta promosi kekinian yang tidak membatasi kinerja perusahaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Buku Kas Berbasis Website dengan Metode *Extreme Programming*” mempunyai permasalahan bahwa sistem pencatatan keuangan yang dimiliki masih menggunakan pencatatan manual dan belum terdapat sistem pembukuan yang efektif untuk menyajikan data sehingga kemungkinan kesalahan pencatatan dan kehilangan data akan sering terjadi. Pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* karena dirasa mampu melakukan pengembangan perangkat lunak yang fleksibel terhadap perubahan. Hasilnya yaitu berupa sistem informasi

berbasis website yang dapat membantu proses pengelolaan data yang awalnya manual menjadi terdigitalisasi (Bandaso et al., 2023). Pada penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Tanah Kavling beserta Pengurusan Sertifikatnya pada CV. Sajasa Banjarmasin Bebas Web” terdapat permasalahan yaitu proses pencatatan transaksi jual beli tanah masih menggunakan teknologi sederhana berupa *Microsoft Excel 2007*, sistem pembayaran yang dilakukan masih dicatat menggunakan buku agenda dan penyimpanan berkas masih dalam bentuk folder terpisah. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* yang dikerjakan secara sekuensial dalam setiap prosesnya. Hasil penelitian ini yaitu berupa website pengelolaan sistem administrasi perusahaan untuk mengatasi kehilangan dan kerusakan data serta memperkecil kesalahan pencatatan transaksi yang dilakukan (Sari, 2018). Pada penelitian lainnya yang berjudul “Pengembangan *E-marketplace In-game Currency* Menggunakan Framework Laravel dengan Metode *Extreme Programming*” memiliki permasalahan bahwa transaksi jual beli *in-game currency* memiliki sistem keamanan yang sangat minim sehingga mengakibatkan banyaknya kasus penipuan yang terjadi. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Extreme Programming* dengan menggunakan framework laravel dalam pembangunan sistemnya. Hasil penelitian ini yaitu *e-marketplace* yang menyajikan beberapa fitur yang sudah sesuai dengan kebutuhan pembeli agar dapat melakukan transaksi dengan mudah dan aman (Herman & Kho, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian sebelumnya menjadi dasar pembuatan sistem informasi penjualan kaveling (*e-kavling*) ini dilakukan. Metode yang digunakan yaitu variasi dari metode *Extreme Programming*, termasuk salah satu model *System Development Life Cycle (SDLC)* turunan *Agile* yang responsif

terhadap permintaan dan kebutuhan sistem (Hoda et al., 2017; Ulfi et al., 2020). *Extreme Programming (XP)* menjadi metodologi yang paling populer dari jenis *Agile Development* karena menerapkan pengembangan perangkat lunak berkualitas tinggi dengan proses secepat mungkin yang dapat menerima perubahan (Brewer, 2001; Meeker, 2022). Dalam penerapannya, *Extreme Programming (XP)* digunakan pada situasi yang melibatkan tim kecil dimana pengembangan dilakukan secara berpasangan dan saling meninjau satu sama lain (Agarwa & Umphress, 2008; Brewer, 2001). Berdasarkan hal tersebut, *Extreme Programming (XP)* tidak dapat diterapkan dalam proyek yang bersifat individu sehingga cara kerja *Extreme Programming (XP)* dimodifikasi menjadi sebuah metode baru disebut *Personal Extreme Programming (PXP)*. PXP cenderung memiliki sedikit dokumentasi dan terkesan sederhana sehingga proses yang dilakukan berjalan lebih cepat jika dibandingkan model lain. Penggunaan metode PXP sangat berpengaruh pada kecepatan pengerjaan dan biaya tambahan yang dikeluarkan untuk mencari partner dalam mengerjakan proyek (Anjuliani et al., 2016).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem penjualan kaveling (*e-kaveling*) berbasis *website* yang terintegrasi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan bahwa akses ke data dan informasi terkait penjualan kaveling akan menjadi lebih akurat dan efisien bagi perusahaan maupun calon pembeli. Selain itu, pembuatan sistem ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya sehingga diperlukan analisis terhadap kebutuhan pembeli dan perusahaan guna mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang dibutuhkan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan akan menciptakan solusi yang memadai dan relevan untuk meningkatkan

pengalaman pembeli, memaksimalkan penjualan, dan berkontribusi pada pertumbuhan profitabilitas perusahaan secara signifikan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Bagaimana cara mempermudah penjualan dengan memanfaatkan website *e-kavling* dengan menggunakan metode *Personal Extreme Programming (PXP)* di PT. Mutiara Putri Gemilang?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasannya tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Website penjualan properti (*e-kavling*) berfokus pada penjualan properti yang dilakukan secara *online* berbentuk *e-commerce* di PT. Mutiara Putri Gemilang.
2. Website penjualan properti (*e-kavling*) merupakan *platform* penjualan yang difokuskan pada proses penjualan properti, namun tidak mencakup proses legalisasi sertifikat properti.
3. Website penjualan kaveling (*e-kavling*) hanya melayani penjualan tanah yang dimiliki oleh PT. Mutiara Putri Gemilang, sehingga proses pembelian tanah oleh PT. Mutiara Putri Gemilang dengan vendor dilakukan di luar website.
4. Website *e-kavling* dapat diakses oleh Pembeli (*user*), *Guest* (Pengguna yang belum *login*), Admin, dan Direktur.
5. Sumber data terkait penjualan kaveling (*e-kavling*) merupakan data hak milik resmi oleh PT. Mutiara Putri Gemilang.

6. Website penjualan kaveling (*e-kavling*) merupakan website penjualan tanah kaveling daerah Jombang, Jawa Timur.
7. Website penjualan kaveling (*e-kavling*) dikembangkan menggunakan metode *Personal Extreme Programming* dan *Framework Laravel* (PHP).

#### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah platform *e-commerce* yang memfasilitasi penjualan properti (*e-kavling*) dengan menggunakan metode *Personal Extreme Programming* dan *Framework Laravel* pada PT. Mutiara Putri Gemilang yang dilengkapi dengan fitur-fitur pencatatan data perusahaan seperti pencatatan pembelian, pencatatan data penjualan, pencatatan berkas administrasi, dan pencatatan laporan perusahaan untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta memastikan keamanan data setiap transaksi tercatat secara akurat oleh sistem.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Berikut ini adalah penjelasan lima bab tersebut.

### **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

## **BAB II**

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka menjelaskan teori-teori yang melandasi penelitian, tinjauan pustaka, dan studi terdahulu yang dijadikan acuan penelitian. Teori tersebut berkaitan dengan e-commerce, metode *Personal Extreme Programming (PXP)*, bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML, MySQL, Bootstrap, Framework Laravel, dan tanah kaveling,

## **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahapan-tahapan dalam metode *Personal Extreme Programming (PXP)*.

## **BAB IV**

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian meliputi dokumentasi pembuatan sistem, desain sistem, implementasi sistem dan testing.

## **BAB V**

## **KESIMPULAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari rangkaian penelitian yang telah

dilaksanakan dan dilengkapi dengan saran yang mungkin dapat digunakan kedepannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisi daftar literatur atau referensi yang dikutip dalam laporan penelitian ini.

**LAMPIRAN**

Lampiran berisi tentang data pelengkap yang menunjang dari skripsi.