

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1.Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komputer untuk memudahkan pekerjaan di berbagai sektor, maka kebutuhan akan teknologi informasi untuk memudahkan proses aktivitas menjadi kebutuhan yang mutlak diperlukan, dan juga bisa diakses kapanpun dan dimanapun, karena itu aplikasi berbasis website ini semakin banyak digunakan orang.

Perkembangan teknologi informasi ini seiring dengan perkembangan dunia usaha dalam berbagai sektor. Persaingan dalam dunia industri yang semakin ketat menimbulkan suatu kebutuhan agar pembeli mudah menghubungi sebuah perusahaan untuk mencari apa yang dia inginkan dari perusahaan tersebut. Perusahaan akan memiliki nilai lebih dimata pembeli bila pembeli tersebut dapat dengan mudah menghubungi atau mencari apa yang dibutuhkan dari perusahaan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah membuat website.

### 1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dari kasus ini adalah “Bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis ASP.NET yg dapat menjadi media yang interaktif dalam proses penjualan?”

### 1.3.Batasan Masalah

Batasan yang akan dicapai dalam pembahasan di atas adalah membuat aplikasi system informasi agen berbasis asp.net yang dapat membantu bagian marketing dan calon pembeli dalam bidang property ini.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

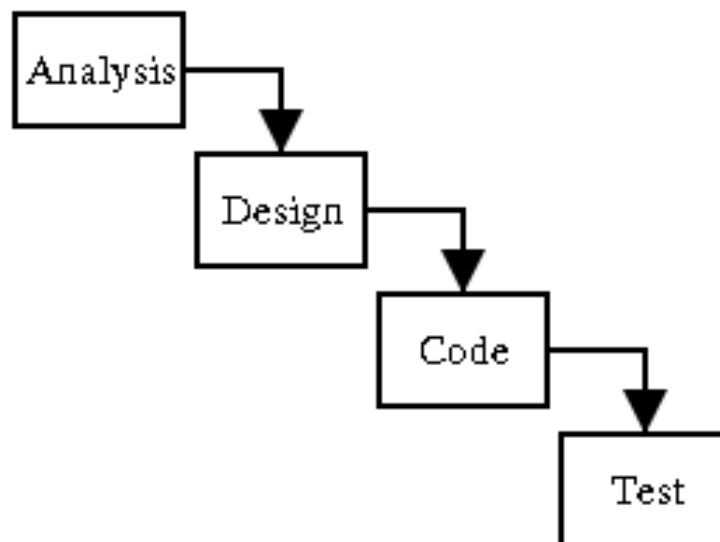
1. Tujuan penelitian ini dimaksudkan membangun aplikasi berbasis ASP.NET yang akan memudahkan agen dalam pemasaran produknya.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

1. Sistem Informasi agen property ini membantu PT Kalimas Jaya untuk menarik calon konsumen
2. Sistem informasi agen property ini membantu calon konsumen dalam proses pengambilan keputusan untuk memilih property yang diinginkan secara cepat.
3. Dengan adanya sistem informasi agen property ini, calon konsumen dapat mengetahui dengan jelas mengenai lokasi property yang ditawarkan oleh PT Kalimas Jaya.

#### 1.6. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall (Pressman 1997):



Gambar 1.1 Waterfall Model

### 1. Analysis

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan software dan tahap untuk melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pertemuan dengan customer.

### 2. Design

Pada tahapan modeling ini, peneliti menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement.

### 3. Code

Pada tahapan code, peneliti mulai menterjemahkan desain yang sudah digambarkan ke dalam bentuk coding dengan bahasa ASP.NET. Setelah coding selesai dilakukan akan dilakukan testing terhadap program yang telah dibuat tadi. Testing bertujuan untuk mendeteksi kesalahan terhadap program yang baru dibuat.

### 4. Test

Tahap pengujian, pada tahap ini setelah coding dibuat maka dilakukan pengujian agar software bebas dari error dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada tahapan ini metode yang digunakan adalah black-box testing. Pengujian ini dilakukan sejak awal proses pembangunan perangkat lunak untuk menemukan berbagai kesalahan. Setelah itu dilakukan pengujian kepada calon konsumen yang bertujuan agar calon konsumen memahami kegunaan aplikasi yang dibangun oleh peneliti.

## 1.7.Sistematika Penulisan

### **BAB I    LATAR BELAKANG**

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

### **BAB II    LANDASAN TEORI**

Membahas teori yang digunakan penulis dalam penelitian, yang terdiri dari sejarah dan latar belakang PT Kalimas Jaya, pembagian tugas, dan struktur organisasi, definisi sistem, definisi sistem informasi, definisi sistem informasi, pemodelan proses, pemodelan data, dan basis data.

### **BAB III    ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas antara lain: Analisis Sistem Lama atau sebelumnya, Struktur Datanya, Arsitektur Perangkat Lunak, Desain Input dan Output, Desain Menu dan model yang akan digunakan misalnya Flow of Document, Diagram alur.

### **BAB IV    IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab implementasi dan pengujian, akan dibahas adalah proses pembuatan program serta program inti atau procedure- procedure inti itu sendiri beserta tampilan. Dan pengujian program baik berupa pengujian alur algoritma atau pengujian secara fungsionalitas.

## BAB V PENUTUP

**Kesimpulan** Berisikan kesimpulan yang diperoleh dari tahap-tahap analisa dan perancangan. Harus bisa menjawab permasalahan.

**Saran** Berisikan saran atau usulan yang dapat berikan terhadap hasil yang didapat dan dapat dikerjakan di masa mendatang.