BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi telah berkembang dengan cepat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah dan semakin meningkat. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, memperlihatkan kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi informasi. Teknologi memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, karena manusia sangat membutuhkan teknologi melalui media komputer untuk memperoleh informasi yang memiliki keakuratan dan kecepatan dalam mengolah data yang ada, sehingga tingkat ketelitian dan kemungkinan terjadinya kesalahan dapat dikurangi.

Di sisi lain dapat dilihat bahwa dengan adanya internet dapat membantu pertumbuhan ekonomi dalam suatu Negara dengan hadirnya beberapacara berjualan (bisnis*e-commerce*) yang sangat membantu.

Banyak para penjual tanah memasarkan tanahnya hanya pada orang-orang yang mereka kenal saja. Di sisi lain *e-commerce* dapat membantu para penjual untuk memasarkan apa yang mereka jual ke pasar yang lebih luas, akantetapibelumsemuabarang yang bersangkutandengankerperluantertentudapat di temui di setiap*e-commerce*

*CodeIgniter*adalahsebuah framework berbasis PHP yang kuatdengan footprint yang sangatkecil, dibangununtukpengembang yang membutuhkan toolkit sederhanadaneleganuntukmembuataplikasi web denganfiturlengkap.

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan,

konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik

Google Maps adalah jasa peta online disediakan oleh google dapat dilihat di *http://labgis.si.fti.unand.ac.id/mengenal-google-maps/*. Kita dapat melihat informasi geografis pada hampir semua wilayah di muka bumi. Layanan ini memberikan citra satelit, peta jalan, panorama 360°, kondisi lalu lintas, dan perencanaan rute untuk bepergian dengan berjalan kaki, mobil, sepeda, atau angkutan umum.

Didasari oleh uraian di atas maka akan diterapkan suatu teknologi yang dapat membantu sistem marketplace tanah agar dapat dapat diolah secara elektronik menggunakan komputer yaitu menerapkan teknologi code igniter berbasis web dengan arsitektur MVC(*model, view, controller)* agar program dapat lebih terstruktur dalam pengolahan data, dan mempermudah management di sisi admin.

1.2 Rumus Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana membangun sistem penjualan yang dapat membantu para pemilik tanah untuk menjual dan mempromosikan tanah mereka dengan cepat dan tepat"

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan yaitu:

1. Sistem hanya mengiklankan tanah.
2. Sistem menampinkan informasi mengenai Alamat, luas tanah, jenis izin, lokasi Google Maps meliputi marker.
3. Sistem menampilkan informasi mengenai penjual seperti nomor yang bisa dihubungi, alamat, detail kawasan.
4. Website dengan mode e-commerce client to client

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yaitu

1. Membuat e-commerce jual beli tanah dengan fitur peta Digital
2. Mengimplementasikan *Framework CodeIgniter* dengan arsitertur MVC (*model, view, controller)* agar program lebih terstruktur.
3. Sistem dapat menampilkan Alamat, luas tanah, jenis izin,dan lokasi Google Maps meliputi marker dan baloontips
4. Mengimplementasikan framework css bootstrap

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya bagi penjualdanpembelitanah agar dapat mencari tanah yang merekainginkandengan mudah dengan model marketplace.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk dapat memahami lebih jelas penelitian ini, maka laporan – laporan yang terterra pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

1) BAB I LATAR BELAKANG MASALAH

   Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

   Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau dari penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan eksperimen yang yang dilakukan dalam penelitian meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan masukan, proses, keluaran, kebutuhan software dan hardware, pemodelan penelitian, dan rancangan tabel sesuai kebutuhan input data.

4) BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang dibuat, serta membahas sistem dengan melakukan pengujian dengan metode pengujian sistem yang ditentukan.

5) BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

6) DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai daftar sumber atau rujukan materi yang digunakan dalam penelitian ini.

7) LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang menjelaskan secara detail yang tidak dapat secara lengkap dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.