

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mebel adalah salah satu produk kayu yang berguna dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki perkembangan yang pesat dalam beberapa waktu terakhir ini. Produk mebel saat ini telah menjadi industri yang cukup luas dengan tingkat penyerapan tenaga kerja yang terdidik. Mebel ini memiliki banyak manfaat salah satunya adalah sebagai interior dalam kebutuhan rumah. Mebel dalam perlengkapan rumah tangga adalah bidang usaha yang sangat menguntungkan karena mebel sangatlah dibutuhkan bagi kehidupan rumah tangga karena pertumbuhan penduduk dari hari ke hari semakin meningkat, maka dari itu kebutuhan tempat tinggal kini semakin tinggi, dan akan berdampak baik pada para pemilik usaha mebel tersebut

UD. Karunia sebuah perusahaan yang bergerak dibidang mebel. mebel atau *furniture* merupakan alat perabot rumah tangga yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, pintu, lemari, mebel custom dan sebagainya. manfaat mebel atau *furniture* membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi. Di era revolusi industri 4.0 ini Kemajuan teknologi saat ini membuat persaingan dalam usaha bisnis semakin meningkat, perusahaan di tuntut untuk membuat suatu layanan informasi yang dapat diakses dari manapun untuk memudahkan konsumen agar bisa melihat barang barang yang di jual.

UD. Karunia beralamat di JL. KH. R. Moh. Rosyid, Gg. Karto Sumito, Desa Ngumpakdalem Rt 01 Rw 01, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro, dimana perusahaan ini sudah cukup besar, namun perusahaan UD. Karunia masih melakukan promosi secara manual yaitu dengan mulut ke mulut dan menggunakan kartu nama. masih menggunakan pencatatan data barang dan laporan penjualan menggunakan sistem secara manual yaitu mencatatnya di buku, oleh sebab itu banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk mencatat proses penghasilan laporan yang akurat serta laporan transaksi penjualan barang yang kurang baik bagi pemilik.

Transaksi yang digunakan selama ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu konsumen harus datang ke tempat produksi mebel dan mencari mebel yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, jika ukuran yang diinginkan tidak sesuai, maka harus datang dan memesan apa yang diinginkan konsumen.

Dengan banyaknya layanan informasi saat ini, dalam sektor perdagangan, *E-Commerce* merupakan solusi dari penggunaan teknologi informasi saat ini, *E-Commerce* merupakan suatu sistem informasi transaksi jual beli dengan menggunakan media internet, yang dapat diakses oleh kalangan siapapun. *E-Commerce* dalam dunia bisnis memberikan peluang besar dalam pemasaran secara global (Mebel & Rejeki, 2020) Menyatakan *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, penjualan, barang, dan informasi secara elektronik.

Dari latar belakang tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelian mebel dengan meng *Custom* sesuai dengan keinginan konsumen dan sebaiknya usaha mebel itu menggunakan aplikasi secara online agar lebih memudahkan konsumen tanpa harus datang ke tempat produksi mebel dan memudahkan penjual dalam pencatatan transaksi pada sistem yang diberikan, dan juga dapat memperluas pasar penjualan mebel. Dengan menggunakan *E-Commerce* bisnis akan lebih untung. Tetapi harus di perhatikan juga ketika suatu usaha yang kita jual pada konsumen melalui aplikasi kualitas barang harus terjaga dan juga harus ada kontribusi yang jelas dengan konsumen agar tidak tertipu dan saling aman antara penjual dan pembeli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana sistem *E-Commerce* ini dapat membantu konsumen untuk melakukan pemesanan secara custom sesuai dengan kebutuhan UD. Karunia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat sistem informasi ini, agar sesuai dengan tujuan dari permasalahan tersebut dibentuk batasan masalah, sebagai berikut:

- a. Sistem ini dikembangkan untuk digunakan oleh admin dan pelanggan mebel UD. Karunia.
- b. Sistem ini diberikan *Frequently Ask Question* (FAQ) yang berguna untuk menampilkan laporan kritik dan saran.
- c. Di dalam sistem terdapat Fitur chat untuk memudahkan interaksi atau komunikasi antara *customer* dan *owner*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

- a. Membangun sistem dengan menggunakan *prototype* model dalam mengembangkan sistem yang dapat memudahkan pelanggan untuk meng custom produk yang diinginkan pelanggan.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka dapat manfaat dari tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Meningkatkan jangkuan pemasaran secara public karena sistem yang dibangun menggunakan WEB dan dapat di akses seluruh masyarakat Indonesia.

- b. Membantu meningkatkan kualitas dari pengelolaan data barang, transaksi penjualan barang, sehingga informasi yang di hasilkan lebih efektif dan efisien.
- c. Dengan mengembangkan fitur kategori barang yang memuat foto serta rincian produk dapat menarik minat konsumen baru dalam pembelian maupun promosi.
- d. Di dalam sistem terdapat fitur *Live chat* yang berguna untuk memudahkan customer untuk menanyakan lebih detail produk yang akan di beli.