



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Furniture, kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture*. *Furniture* memiliki kata asal *fournir* yang memiliki arti *furnish*, perabot rumah atau ruangan. Walaupun sebenarnya mebel dan *furniture* punya arti yang berbeda tetapi yang dituju sama seperti meja, kursi, lemari dan lain – lain. *Furniture* dapat terbuat dari kayu, bambu, logam, plastik dan lain – lain. Penggunaan *furniture* yang tepat, maka rumah akan semakin indah dan menarik untuk di tempati.

Furniture biasa digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaan. Misalnya *furniture* sebagai tempat penyimpanan biasanya dilengkapi dengan pintu, laci dan rak. Contoh lemari pakaian, lemari buku dan lain – lain.

Pertumbuhan *furniture* dalam negeri pada tahun 2014 mencapai 6% - 7%, selanjutnya pada tahun 2015 industri *furniture* juga mengalami kenaikan sebesar 2,4% (Tempo.co, 2015). Industri *furniture* untuk perlengkapan rumah merupakan salah satu bidang usaha yang menguntungkan, karena pertumbuhan *property* di Indonesia memiliki

perkembangan yang baik dilihat dari perkembangan *property* maka peminatan akan *furniture* semakin meningkat (Marwan, 2015).

Terjadinya pembangunan *property* menyebabkan kebutuhan industri *furniture* meningkat (Tempo.co, 2015). Sehingga terjadi pembelian untuk mengisi rumah dengan *furniture* baru seperti sofa, springbed, lemari pakaian dan lain – lain. Pada saat pemilihan barang pembeli akan memikirkan faktor- faktor untuk menentukan membeli *furniture* seperti ukuran barang, harga barang, warna barang, jenis ruangan dan merk sesuai kebutuhan untuk mengisi rumah baru mereka.

Risky Furniture adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industry *furniture*, perusahaan ini sudah berdiri sejak 2002 dan memiliki 13 karyawan tetap, yang beralamatkan di Jalan Raya Salembaran, Tangerang, Banten.

Pada saat pembeli ingin membeli barang sekaligus untuk mengisi rumah, mereka harus memperkirakan berapa *budget* yang dimiliki, setelah *budget* hal lain yang juga diperhatikan untuk membeli barang adalah ukuran barang untuk menyesuaikan tempat yang ada.

Karena hal itu dibuatlah *filtering* untuk memudahkan pembeli saat ingin memilih barang apa yang dapat dibeli dengan memiliki *budget* yang sudah ditentukan maka akan memudahkan pembeli untuk menentukan barang apa saja yang ingin dibeli.

Selanjutnya pemilik perusahaan Risky Furniture juga menginginkan agar perusahaan dapat dikenal melebihi dari sekitaran daerah Jalan

Salembaran Raya, Tangerang, Banten, hal yang pernah dilakukan perusahaan Risky Furniture agar dikenal luas dengan cara memasang *pamphlet*, menyebarkan brosur di pingir – pingir jalan. Dampak yang dirasakan dari melakukan hal tersebut cukup membantu perusahaan agar dapat dikenal disekitaran daerah Jalan Raya Salembaran, Tangerang, Banten. Oleh karena itu dibuatkan *website e-commerce* yang diharapkan perusahaan tidak hanya dikenal disekitaran Jalan Raya Salembaran, Tangerang, Banten. Melainkan dapat dikenal luas seperti daerah Tangerang Selatan maupun sekatiran daerah Jakarta agar dapat meningkatkan pendapatan.

Berinteraksi dengan pembeli secara langsung adalah hal yang biasa dilakukan ketika terjadi transaksi jual beli antara penjual dan pembeli agar tidak terjadi kesalahan terhadap barang yang ingi dibeli. Maka dari itu di adakan *chatbox* untuk mempermudah interaksi antara pembeli dengan penjual.

Karena itu perusahaan Risky Furniture dibuatkan *website e-commerce* agar dapat meningkatkan lagi pendapatan dan dapat memasarkan produk yang dimiliki diluar daerah Jalan Raya Saelmbaran, Tangerang, Banten. Lalu bisa melakukan interaksi melalui chatbox antara pembeli dan

admin

Oleh karena itu penelitian membuat sistem perancangan terhadap penjualan *furniture*. Maka hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah

website yang akan membantu perusahaan untuk lebih dikenal dan dapat melakukan penjualan secara *online* pada perusahaan Risky Furniture.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun sebuah *website e-commerce* yang dapat menjual barang secara *online*?
2. Bagaimana membuat *website e-commerce* yang dapat melakukan interaksi langsung dengan pembeli?
3. Bagaimana memberikan *filtering* berdasarkan faktor – faktor yang menentukan dalam pemilihan *furniture*?

1.3 Tujuan dan Manfaat penelitian

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan media *website e-commerce* untuk membantu perusahaan menjual *furniture* secara *online*.
2. Melakukan interaksi langsung antara *admin* dan pembeli untuk mendapatkan barang yang dicari.
3. Mempermudah para pembeli untuk menentukan *furniture* yang baik sesuai dengan *budget*, ukuran barang dan merk yang diinginkan.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada Toko Risky Furniture.
2. *Website* ini dibatasi dari pemilihan barang sampai melakukan transaksi dan memasukan alamat.