

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Produk mebel Indonesia semakin dipercaya oleh pasar *global* sebagai produk yang kuat dan berkualitas. Pasar *internasional* sepertinya juga sangat berharap kepada produsen mebel dalam negeri untuk terus menghasilkan produk-produk yang semakin inovatif dan berkualitas. Kepedulian pasar *global* terhadap produksi mebel di Indonesia dapat dilihat dari upaya negara-negara penghasil mesin produksi mebel yang terus meningkatkan daya saing mebel dalam negeri. Mesin produksi mebel teknologi mebel terbaru itu seperti dipamerkan dalam kegiatan *Internasional Furniture Manufacturing Components Exhibition (IFMAC)* dan *Woodworking Machinery Exhibition (WOODMAC)*. (Agus Aryanto, 2016).

Salah satunya yaitu transaksi yang secara tradisional dilakukan dari tangan ke tangan secara langsung, antara pembeli dan penjual bertatap muka, melakukan persetujuan, dan akhirnya terjadi kesepakatan. Namun kini, dengan adanya kecanggihan teknologi komputer, semua keterbatasan sarana, jarak, dan waktu transaksi dapat teratasi dengan mudah yaitu melalui teknologi internet secara *e-commerce*. Hanya dengan klik saja kita bisa mendapatkan barang yang diinginkan, bisa mengetahui apa saja yang kita inginkan, dan dapat melakukan transaksi dengan siapa saja tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak. Dengan adanya perkembangan persaingan antar perusahaan sejenis seperti di atas, maka untuk dapat mengimbangnya salah satu cara yaitu *Risky Furniture* harus memanfaatkan teknologi internet dengan cara membangun aplikasi yang dapat melayani pemesanan produk secara online dari penjualan *furniture* menghadapi persaingan

dengan perusahaan sejenis dalam meningkatkan *income* dan kredibilitasnya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada penelitian kali ini bertujuan untuk melakukan pengembangan “Sistem Informasi Penjualan *furniture* Pada Risky *Furniture 2* berbasis aplikasi *android*”.

Permasalahan yang terjadi saat ini, yaitu banyak toko *furniture* yang masih belum memiliki teknologi aplikasi tersebut dan juga para pembeli masih melakukan prosedur-prosedur seperti pembelian barang, pemesanan dalam jumlah banyak, pengukuran atau penyesuaian terhadap produk, maka dari itu dibutuhkan suatu teknologi aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan untuk mempermudah proses bisnis Risky *Furniture*. dalam melakukan penjualan produk ataupun memberikan komplain. Pada aplikasi ini pelanggan *furniture* dapat melakukan pemesanan pembelian produk, melakukan komplain ketika produknya mengalami kecacatan, pengadaan *stock* barang.

Seperti aplikasi lain yang di kembangkan, aplikasi ini juga memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah dengan mengutamakan kemudahan dalam aplikasi dan kemampuan yang tinggi. Aplikasi ini juga akan didukung *API*, *database*, *MySQL* sebagai penyimpanan data para *customer* yang terdaftar maupun keterangan *stock* barang yang ada. Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan *android studio* sebagai *software*. Untuk memudahkan penelitian metode yang digunakan oleh peneliti yaitu *Prototype* dimana metode ini digunakan dalam tahapan pembuatan aplikasi Risky *Furniture* sebagai bahan tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang telah dibuat dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang selanjutnya akan menjadi acuan untuk pengerjaan laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil membuat aplikasi *mobile Risky Furniture*?
2. Bagaimana hasil melakukan pengembalian barang cacat/rusak menggunakan aplikasi *Mobile Risky Furniture*?
3. Bagaimana hasil pencatatan stok barang menggunakan aplikasi *Mobile Risky Furniture*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka dalam penulisan penelitian ini, peneliti membatasi masalah dengan batasan sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini adalah *Risky Furniture* cabang 2 yang berada Jl. Kamal Raya. RT01/RW09, Kamal, Kec. Kalideres, Kota Jakarta Barat.
2. Aplikasi akan berfokus pada fitur penjualan, pengembalian barang dan stok.
3. Apabila ada penambahan fitur discount atau fitur tambahan maka akan diteruskan oleh project selanjutnya.

1.4 Penelitian ini menggunakan metode Prototype menggunakan data pembeli

dengan seizin *Risky Furniture*. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pelenelitian ini adalah membangun aplikasi *mobile* untuk pengelolaan proses bisnis *Risky Furniture* yang mana nantinya akan terdapat juga tambahan fitur seperti pengembalian barang cacat dan pencatatan stok barang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penggunaan aplikasi oleh pihak Risky *Furniture* dimanfaatkan oleh pegawai agar mempermudah dalam proses pelayanan kepada pembeli terutama dalam penjualan, pengembalian barang catat dan pencatatan stok barang.