

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia, baik pada kalangan akademisi maupun kalangan non akademisi, sehingga dalam era perkembangan teknologi ini mampu memberikan dorongan pada perusahaan atau industri yang berskala kecil menengah untuk ikut memanfaatkan teknologi, sehingga dapat membantu kegiatan industri dalam meringankan dan mempermudah pekerjaan, pada industri tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, akan sangat membantu industri dalam mengelola data, karena teknologi yang mempunyai sifat untuk mempermudah urusan manusia, seperti kemudahan dalam pengaksesan data yang tersaji secara tepat waktu, keakuratan dalam pengolahan data, sehingga data yang terdapat di suatu perusahaan dapat diolah secara cepat dan akurat, serta dengan teknologi dapat mengurangi biaya dalam pemrosesan data, salah satu pemanfaatan teknologi yaitu pada industri mebel.

Pemanfaatan teknologi untuk industri mebel salah satunya dapat berupa *E-commerce* pada industri mebel, yang merupakan suatu upaya untuk memberikan kemudahan dalam melakukan perdagangan produk mebel yang dilakukan secara online, kapanpun dan dimanapun tanpa konsumen harus keluar rumah, sehingga akan memberikan pengaruh terhadap gaya konsumen untuk berbelanja secara efektif dan efisien terhadap produk mebel [1].

Mebel atau yang sering dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *furniture* ini adalah suatu produk yang berupa barang, baik perabotan rumah, kantor maupun tempat lain seperti meja, kursi, dan lain-lain. Sehingga *furniture* atau mebel ini dapat dikatakan sebagai barang yang mempunyai nilai fungsi atau kegunaan. Mebel atau *furniture* ini bisa dikategorikan sebagai barang untuk pemenuhan kebutuhan primer, atau kebutuhan yang harus dipenuhi sebelum memenuhi kebutuhan yang lain atau kebutuhan sekunder, untuk itu keberadaan mebel sangatlah penting, untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Dalam memenuhi kebutuhan mebel tersebut, maka para pengusaha mulai mendirikan industri mebel, yang mana industri mebel tersebut dapat memproduksi berbagai macam produk mebel, diantara produk mebel tersebut bisa berupa meja, kursi, sofa dan barang lain. Selain memiliki fungsi atau kegunaan produk mebel tersebut juga memiliki keindahan yang dapat menghias suatu ruangan sehingga akan terlihat lebih indah.

Seiring dengan perkembangan zaman, industri mebel sekarang menjadi sesuatu yang diminati oleh seorang pengusaha, sehingga pada zaman sekarang ini industri mebel tidak lagi menjadi sesuatu yang asing lagi, karena banyaknya industri mebel yang ada seperti contohnya industri mebel Putra Barokah Furniture dan Mebel Gubah, dilihat dari kondisi tersebut, yaitu banyaknya industri mebel, maka munculah kesenjangan untuk menjual produk mebel, dimana pengusaha mebel harus mempromosikan produk-produk mebel mereka secara terus menerus agar produk mereka bisa terjual, dalam mempromosikan produk mebel mereka menggunakan media tatap muka atau langsung dan media online.

Proses pemesanan suatu produk dari media online tidak menyediakan informasi *progress order* atau kemajuan pesanan pada tingkatan proses produksi, yang mana tingkatan proses produksi merupakan suatu tingkatan yang menunjukkan proses produksi dari suatu produk yang sedang dikerjakan, sehingga apabila tingkatan proses produksi tersebut tidak ada maka pemesan suatu produk tidak dapat mengetahui bahwa produk yang dipesan sudah mencapai mana proses produksi dari suatu produk yang dipesan.

Sehingga dari uraian masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan Aplikasi *Marketplace Furniture* Berbasis Android Sebagai Media Informasi *Progress Order* Bagi Pemesan”.

1.2. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini dirumuskan permasalahan yang harus diselesaikan untuk dapat mencapai tujuan yaitu : Bagaimana *progress order* pada tingkatan proses produksi dapat di informasikan kepada pemesan ?.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini dilaksanakan di kota Jepara, sebagai kota industri ukir.
2. Penelitian ini juga hanya memfokuskan pada industri mebel kayu, sehingga *marketplace* ini hanya menyediakan fasilitas untuk *markeplace* pemesanan dari produk mebel kayu saja.
3. *Marketplace* ini hanya menyediakan tempat bagi pengrajin untuk menjual produknya serta memberikan tempat untuk pemesan agar dapat memesan produk dari pengrajin.
4. Penelitian ini diuji dengan dua pengrajin mebel yaitu Putra Barokah Furniture dan Mebel Gubah.
5. Pada penelitian ini *tool* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi *marketpalce furniture* yaitu android studio, firebase, kotlin, *java developmen kit* dan *software development kit*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan penelitian ini yaitu : Agar produk yang dipesan oleh pemesan dapat dipantau seberapa tingkatan proses produksi dari suatu produk yang dipesan, sehingga pemesan akan mengetahui informasi dari tingkatan proses produksi yang dilakukan oleh pengrajin.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti
 - a) Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta wawasan, dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh produsen mebel.
 - b) Dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan bidang pengembangan aplikasi.

2. Bagi Pengrajin atau Pengusaha Industri Mebel
Dapat memberikan informasi tentang tingkatan proses produksi dari suatu produk yang dipesan oleh pemesan.
3. Bagi Pemesan
Manfaat yang didapat oleh pemesan yaitu pemesan dapat mengetahui tingkatan proses produksi dari suatu produk yang dipesan.

1.6. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penelitian terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian Pokok skripsi terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menguraikan beberapa referensi terkait dengan penelitian serupa dan juga menguraikan sekilas tentang pengertian *marketplace*, mebel atau *furniture*, aplikasi *mobile*, pengertian android, versi android, *Java Development Kit*, *Software Development Kit*, Android Studio, Kotlin, Firebase, Pemodelan *UML (Unified Modeling Language)* yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang melatar belakangi penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai metode penelitian serta perancangan aplikasi yang akan digunakan.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil penelitian tentang aplikasi *marketplace furniture* berbasis android sebagai media informasi *progress order* bagi pemesan.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan menyertakan sebuah saran untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.

