

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, memberikan kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Informasi sangat penting bagi semua orang jika berkaitan dengan bisnis, dimana semua memerlukan informasi yang cepat, tepat, dan jelas. Untuk memenuhi kebutuhan informasi maka para pengusaha dan pelaku bisnis memberikan pelayanan secara maksimal kepada pelanggannya, dengan menyediakan sebuah aplikasi yang kini menjadi sumber data yang besar dan berharga bagi pengguna karena di dalam aplikasi tersebut terdapat kumpulan informasi-informasi saling terhubung dan dapat di akses melalui koneksi internet atau secara *Online*.

Internet merupakan media elektronik yang sudah tidak asing lagi di masyarakat, pemanfaatannya sudah meluas hingga ke pasar bisnis. Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi ini untuk memudahkan proses bisnis mereka hingga proses pemesanan. Tipe atau jenis usaha juga ikut serta mempengaruhi cara perusahaan dalam memanfaatkan internet sebagai sarana bisnisnya.[1] Salah satu jenis usaha yang memanfaatkan internet yaitu usaha *furniture* yang mulai berkembang pada saat ini.

*Furniture* merupakan perabot seperti benda yang dapat dipindah-pindah untuk melengkapi rumah atau kantor. Oleh karena itu, peluang cukup baik untuk sebuah perusahaan dengan memanfaatkan internet untuk menawarkan produk dengan harapan mendapatkan laba yang cukup tinggi. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran atau jual beli, promosi sangat penting dalam meningkatkan penjualannya. Media promosi yang sangat umum digunakan adalah brosur, baliho, ataupun memanfaatkan media cetak seperti koran dan iklan-iklan di televisi maupun siaran dari radio. Dari penelitian yang dilakukan, ini memungkinkan calon pembeli merasa kurang puas dengan media promosi produk *furniture* dengan menggunakan media promosi yang biasa saja.

Namun dengan berkembangnya teknologi seperti Ponsel Pintar atau *Smartphone* memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas, tidak hanya untuk berkomunikasi saja. Salah satu aktivitas yang memungkinkan

penggunaan teknologi ini adalah untuk melihat barang-barang yang dijual oleh penjual bisa diakses secara *online*. Perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran dapat memanfaatkan peluang ini sebagai salah satu terobosan baru dalam hal memasarkan produk *furniture*-nya.[2]

Lalu perkembangan *furniture* pun berkembang mengikuti kebutuhan dari masyarakat tersebut. Industri *furniture* juga mengikuti kebutuhan dari masyarakat dengan terus berlomba-lomba mengeluarkan berbagai jenis *furniture* dari berbagai *merk* dan model. Berkembangnya industri *furniture* ini diikuti juga dengan gaya hidup masyarakat yang serba *instant*. Hal ini tentunya merupakan kabar baik, karena tentu saja berbelanja akan lebih mudah dan praktis.

Mengingat *furniture* memakan banyak tempat, maka tidak semua jenis dan model *furniture* memiliki *display* di toko. Selain itu pihak toko atau perusahaan tentunya harus terus mengeluarkan katalog terbaru yang tentunya mengeluarkan biaya.[3] Tapi dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini seperti *smartphone*, para pengusaha *furniture* tidak perlu cemas masalah tidak adanya tempat untuk *display* barang. Semakin banyak kebutuhan masyarakat masalah perabotan rumah, kini banyak yang bingung soal pencarian dan proses pemesanan produk *furniture*.

Dalam pemanfaatan internet dan media *smartphone*, proses pengembangan aplikasi sangat butuh partisipasi dari pemilik usaha, pemilik aplikasi berperan dalam perencanaan kebutuhan fitur aplikasi. Pada tahap perencanaan awal pemilik usaha atau pemilik aplikasi tidak menyampaikan semua kebutuhan fitur, hanya beberapa fitur dasar yang disampaikan kepada pengembang atau *developer*. Namun saat proses pengembangan dilakukan (*coding*), pemilik secara mendadak meminta penambahan bahkan perubahan fitur yang telah disepakati saat proses pembangunan aplikasi sedang berlangsung. Hal ini merupakan masalah yang sering dialami oleh pemilik maupun pengembang aplikasi yang mengakibatkan aplikasi tidak selesai tepat pada waktu yang sudah disepakati.

Dengan menggunakan metode pengembangan aplikasi merupakan cara efektif dalam mengatur perencanaan awal proses pengembangan aplikasi. Metode pengembangan aplikasi merupakan kerangka kerja atau perencanaan awal yang digunakan untuk menyusun, merencanakan, dan terstruktur sehingga memberikan

kejelasan proses bagi pemilik atau pengguna. Memilih metode pengembangan sangat penting untuk mendapatkan kecepatan dan ketepatan waktu serta tetap memperhatikan permintaan pembangunan dan perubahan fitur yang terkadang berubah. Banyak jenis metode pengembangan aplikasi yang pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan masing-masing seperti Metode *Prototyping* dari perencanaan dan analisa yang tidak jelas pun sering menimbulkan permasalahan yang akan berdampak pada kegiatan pengembangan.[4]

Dalam proses pengembangan aplikasi E-Katalog untuk usaha *furniture* guna mengatasi masalah pencarian dan pemesanan produk dapat memanfaatkan media *online* sekarang sudah sangat maju, yang sekarang menggunakan sistem pembelian *Pre-Order* atau pemesanan barang yang belum *stock*.

Istilah *Pre-Order* (PO) sering ditemui dalam dunia bisnis online. *Pre-Order* merupakan model bisnis dimana penjual bersepakat dengan calon pembeli bahwa sebelum barang di proses, calon pembeli harus membayar sejumlah uang di awal, lalu barang akan dikirim selama beberapa waktu kemudian sesuai dengan perjanjian yang sudah disepakati. Sistem *Pre-Order* ini banyak diminati pengusaha karena tidak memerlukan modal yang cukup banyak bahkan bisa tanpa modal. Cukup dengan mendesain produk, membuat *copywriting* atau deskripsi produk yang menarik, dan koneksi internet yang baik saja sudah bisa memulai proses penjualan barang secara *online*.

Salah satu usaha *furniture* yang menggunakan sistem *Pre-Order* ini adalah Tosin Furniture Jepara. Tosin Furniture Jepara adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan produk *furniture* jadi. Produk Tosin Furniture adalah berbagai jenis keperluan rumah tangga, perkantoran dan industri.

Usaha Tosin Furniture Jepara dimulai sejak pemilik lulus sekolah pada tahun 1991 dan bekerja di PT. Satin Abadi sebagai buruh harian sampai tahun 1996 dan menjadi *Quality Control* di PT. Satin Abadi yang di jalankan orang Australia. Lalu pada tahun 1997, pemilik bertemu dengan orang asing dari Belanda yang bernama Mr. Jan Bruis, dan keluar dari PT. Satin Abadi lalu membuka yang berdiri sendiri. Sejak saat itu, pemilik melakukan ekspor barang *furniture* ke Belanda-Belgia sampai tahun 2004. Lalu pihak *buyer* dari Belanda pensiun dikarenakan faktor usia. Namun pada saat bersamaan, pemilik diperkenalkan dengan rekan Mr.

Jan Bruis dari Inggris yang bernama Mr. Denise Brinstone, dan saat ini bekerja sama dengan Pihak Mr. Denis ekspor ke Inggris. Tahun ke tahun berlalu dan bisnis ekspor produk *furniture* berjalan lancar, dan bertambahnya *buyer* dari berbagai negara dari Inggris Mr. Paul, *buyer* dari Amerika Mr. Gerald, Mr. Peter, dan Mr. Charles, dan dari Singapore dan sekitar Asia ada Mr. Sooy Ongh, Mr. Kim, dan berjalan sampai saat ini.

Dengan berjalannya usaha Tosin Furniture Jepara ini, pemilik sudah memiliki lebih dari 20 orang pekerja yang niat dan sigap dalam bekerja. Dengan pemilik yang memberikan motivasi sehingga pekerja lebih sigap dalam bekerja, pemilik terkadang memberikan bonus yang akan meningkatkan semangat para pekerjanya, bisa berupa uang, makanan, maupun liburan dalam waktu yang tidak sering.

Produk dari Tosin Furniture merupakan bukan barang produksi sendiri, melainkan barang yang di ambil dari para pengrajin atau *supplier* dari berbagai tempat di sekitar jepara. Sistem yang berjalan saat transaksi jual beli pada Tosin Furniture Jepara saat ini adalah menggunakan sistem PO (*Pre-Order*) dari *buyer*. Dari *buyer* yang memberikan gambar produk, detail produk dari jenis, ukuran, dan informasi mengenai produk. Lalu dari pihak pemilik Tosin Furniture memberi harga ke *buyer* dan selanjutnya terjadi proses transaksi.

Dengan menggunakan metode pengembangan *Prototyping* dengan menerapkan sistem *Pre-Order* dalam proses pengembangan aplikasi untuk usaha *furniture* diharapkan dapat menghasilkan aplikasi pencarian produk yang memiliki fitur sesuai dengan yang diharapkan sebagai pemilik aplikasi di Tosin Furniture Jepara, cepat dalam proses pembangunan dan pengembangan, dan tetap memperhatikan fungsi utama dari aplikasi yaitu untuk memperoleh informasi produk dan cara memesan yang ditawarkan oleh pemilik Tosin Furniture Jepara menjadi lebih mudah, dan cepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi menggunakan metode *prototyping* untuk mempercepat proses informasi dari distributor ke calon pembeli di Tosin Furniture Jepara.
2. Belum adanya transaksi pemesanan *Pre-Order furniture* melalui *smartphone* untuk membantu calon pembeli memesan produk yang belum di produksi atau belum *stock*.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti penjelasan di atas, maka dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Penelitian hanya dilakukan di tempat Tosin Furniture Jepara.
2. Katalog *furniture* yang digunakan adalah milik Tosin Furniture Jepara yang di ambil sebagai contohnya.
3. Data yang diambil hanya data informasi produk, gambar produk, proses produksi, dan alamat lokasi Tosin Furniture Jepara.
4. Jenis pemesanan barang hanya menggunakan sistem *Pre-Order*.
5. Penelitian ini mengatur waktu proses pemesanan dan waktu proses produksinya.
6. Keluaran dari aplikasi ini berupa informasi dan pemesanan produk menggunakan sistem *Pre-Order*, yaitu berupa gambar produk dan informasi tentang harga serta jenis produk termasuk alamat, jenis produk, harga, proses produksi produk, deskripsi singkat tentang produk dan cara proses pemesanan barang.
7. Aplikasi ini harus terkoneksi dengan internet (*Online*).
8. Aplikasi berbasis Android dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* dengan *Android Studio 3.3.1*.
9. Metode pengembangan berfokus pada *Prototyping*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah bagaimana proses pengembangan aplikasi menggunakan metode *Prototyping* untuk mengatur cara *display* dan cara proses pemesanan barang dengan sistem *pre-order* melalui aplikasi *smartphone* untuk mempermudah pencarian produk *furniture* yang ada di Tosin Furniture Jepara, menjadikan aplikasi tersebut sebagai media promosi bagi pemilik

usaha, dan juga memberi informasi bagi calon pembeli dan bagi pengunjung yang ingin mengetahui proses produksi barang *furniture* tersebut.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Peneliti**

1. Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
2. Untuk menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis android.
3. Mengetahui metode pengembangan sistem menggunakan metode *Prototyping..*

### **1.5.2 Bagi Pembeli**

1. Mengetahui informasi produk *furniture* di Tosin Furniture Jepara.
2. Dapat memudahkan dalam pencarian informasi produk serta melihat sejauh mana proses produksi barang yang sudah di pesan.
3. Dapat mencari dan memesan produk yang belum *stock*.

### **1.5.3 Bagi Tosin Furniture Jepara**

1. Sebagai media promosi produk yang dikelola.
2. Meningkatkan penjualan produk.
3. Mendapatkan keuntungan penjualan produk dari aplikasi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penelitian terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi  
Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar table, halaman daftar gambar, dan halaman daftar lampiran.
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi teori dasar yang mendukung penelitian skripsi seperti Android Studio, Android, Kotlin, Firebase, UML (*Unified Modeling Language*), Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Kerangka Berfikir.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai peneliti adalah metode *Prototyping* dengan urutan Analisa Kebutuhan, Desain Sistem, Pengujian Sistem, dan Implementasi.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang hasil dari peneliti dalam melakukan penelitian dan menyajikan data dari hasil uji coba aplikasi hasil penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penelitian disertai dengan saran untuk pengembang.

