

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Furniture adalah kata yang berasal dari Bahasa Prancis yaitu “*fourniture*” yang berarti *furnish* atau perabotan ruangan. *Furniture* biasa dibuat dari beragam macam kayu seperti kayu jati, kayu mahoni dan banyak kayu-kayu lainnya. Fungsi dari *furniture* ini pun bukan hanya sebagai kelengkapan isi rumah, tapi juga bisa menambah sisi estetika di dalam rumah. KMS *furniture* sendiri mengimpor produk langsung dari Jepara. Karena kayu jati Jepara ini tak usah diragukan lagi kualitas dan keunggulannya. Selain itu karakteristik serat dari kayu jati ini terlihat sangat unik dan menarik sehingga memberikan kesan yang elegan, dan megah dengan pola ukiran yang unik. Yang utamanya *furniture* ini memiliki keawetan yang cukup kuat dan Tangguh sehingga bisa dipakai lebih dari 10 tahun. *Furniture* jati ini memiliki desain yang unik sehingga bisa menarik minat para konsumen, terutama orang tua maupun anak-anak muda

Saat ini perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat. Sistem informasi telah menjadi bagian yang sangat diperlukan di era perkembangan teknologi . Kebutuhan teknologi saat ini dibutuhkan sebuah sistem yang telah terkomputerisasi. Ketika sudah terkomputerisasi, informasi yang dihasilkan jauh lebih efektif.

Penjualan pada KMS *furniture* ini sepenuhnya belum terkomputerisasi, atau masih terbilang manual. Yang mana pembeliannya belum menggunakan sistem, Hal ini sangat mempengaruhi efisiensi waktu transaksi . Agar dapat diakses dengan mudah melalui *Smartphone*. Oleh karena itu untuk mengatasi kelemahan dan kekurangan penjualan atau pemesanan *furniture* sehingga pelanggan tidak perlu lagi datang ketempat langsung untuk memesan atau sekedar untuk melihat produk.

Oleh karena itu, penulis merancang suatu sistem informasi yang bertujuan untuk memperluas akses pasar dan mempermudah proses penjualan pada KARYA

MANIRI SENTOSA *furniture*. Penelitian ini menggunakan model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*). Dalam latar belakang tersebut, penulis menyajikan pokok bahasan artikel ini dengan judul "SISTEM INFORMASI PEMESANAN *FURNITURE* JATI BERBASIS *WEB* PADA KARYA MANDIRI SENTOSA *FURNITURE* AIR KENANGA SUNGAILIAT"

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan. Berikut rumusan masalah yang penulis temukan pada KMS *Furniture* yaitu:

1. Bagaimana membangun dan mengembangkan Sistem Informasi *E-Commerce* penjualan atau pemesanan *Furniture* pada KMS *Furniture* agar lebih mudah untuk melihat produk terbaru?
2. Bagaimana cara menggunakan website ini untuk menjangkau pelanggan di wilayah Bangka Belitung dalam dan luar kota?

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini batasan masalah pada sistem informasi yang akan dibuat yaitu :

1. Pembayaran transaksi hanya dilakukan secara langsung.
2. Penulis berfokus pada pemesanan.
3. Penjual tidak menerima transaksi melalui metode *cash on delivery*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian :

1. Merancang sistem informasi berbasis web yang dapat membantu dalam penjualan.
2. Memudahkan pengelolaan data transaksi penjualan .
3. Membuat sistem informasi untuk data transaksi penjualan pada kms *furniture* agar lebih efektif.
4. Mempermudah mengakses informasi terkini pada KMS *Furniture*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Memperluas area pemasaran dan meningkatkan jumlah penjualan, dan jumlah pelanggan.
2. Memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi terbaru pada KMS *Furniture*.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian. Manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar teori pendukung yang relevan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Bab ini juga menjelaskan komponen-komponen yang digunakan dalam pembuatan program dan kebutuhan penelitian yang berkaitan dengan pembuatan skripsi.

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini juga menjelaskan komponen-komponen yang digunakan dalam pembuatan program dan kebutuhan penelitian. Dan *tools* sebagai alat yang membantu pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai sistem informasi yang meliputi hasil analisis sistem yang sedang berjalan dan sistem yang diusulkan serta *tools* pendukung pengembangan perangkat lunak, rancangan layar dan

tampilan.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang penjelasan kesimpulan serta saran dalam perancangan sistem yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan. Serta penulis berharap agar laporan dapat lebih baik lagi dan agar tetap bermanfaat dan bisa digunakan dengan seutuhnya.

