

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Adi Daya Perkasa adalah sebuah toko furnitur kayu yang telah berdiri sejak tahun 1990-an dan mulai berkembang pada tahun 2000-an dengan memperluas bisnisnya ke dalam bidang interior rumah seperti kitchen set. Tapi, dengan meningkatnya permintaan pasar akan produk dekorasi interior rumah, CV. Adi Daya Perkasa cukup kesulitan dalam mengelola pesanan produk secara manual. Hal ini menyebabkan waktu yang lama dalam memproses pesanan dan membuat pelanggan merasa tidak nyaman dengan sistem yang ada. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi pemesanan furnitur dan interior rumah untuk memperbaiki proses pemesanan dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk interior rumah seperti furniture dan kitchen set.

Permasalahan yang dihadapi oleh CV. Adi Daya Perkasa yaitu proses pemesanan yang masih dilakukan dengan cara manual dan kurang efektif. Sistem pemesanan yang digunakan sekarang masih manual, yaitu dengan menerima pemesanan dari pelanggan lewat telepon atau datang langsung ke toko. Hal ini menimbulkan kesulitan dalam proses pemesanan secara cepat dan akurat. Selain dari itu, CV. Adi Daya Perkasa juga menghadapi masalah dalam mengatur jadwal pemasangan produk, dimana kadang kala terjadi overlap atau tabrakan antara jadwal pemasangan yang satu dengan yang lain.

Maksud dibuatnya rancang bangun aplikasi ini adalah untuk memperbaiki proses pemesanan serta memudahkan pelanggan dalam memesan produk interior rumah seperti furniture dan kitchen set dan mengetahui rincian detil mengenai bahan serta harga. Selain dari itu, aplikasi ini juga diharap akan membantu CV. Adi Daya Perkasa dalam mengatur jadwal pemasangan produk menjadi lebih baik dan menghindari overlap antara jadwal pemasangan satu dengan yang lain.

Dari uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah system berupa aplikasi untuk mempercepat proses pemesanan, memudahkan pelanggan saat memesan produk, serta membantu CV. Adi Daya Perkasa dalam mengatur jadwal

pemasangan produk menjadi lebih baik. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk membuat laporan skripsi tentang **“RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN FURNITUR DAN INTERIOR RUMAH BERBASIS ANDROID PADA CV. ADI DAYA PERKASA”**

Adapun Beberapa Penelitian Terdahulu Yang Menjadi Acuan Atau Referensi Dalam Penulisan Skripsi Ini Yaitu: Penelitian Yang Dilakukan Oleh Saleh Dwiyatno, Edy Rakhmat, Ayu Purnama Sari dan Zanuandry Pada Tahun 2020 Mengenai Aplikasi Ordering Interior And Exterior Rumah Pada Cv. Altra Pratama Berbasis Android[1], Penelitian Yang Dilakukan Oleh Desi Karmila dan Desi Rusda Pada Tahun 2019 Mengenai E-Marketplace Penjualan Dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan Php Danmysql Server[2], Penelitian Yang Dilakukan Oleh Wiwit Agus Triyanto Dan Alif Catur Murti Pada Tahun 2021 Mengenai Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Toko Mebel Berbasis Mobile[3], Penelitian Yang Dilakukan Oleh Satria Abadi, Sri Hartati, Mardiyanto Dan Zain Khiswari Pada Tahun 2022 Mengenai Peningkatan Keuntungan Industri Kecil Melalui Implementasi Sistem Informasi Jasa Pemasangan Plafon Pvc Berbasis Android Pada Kecamatan Gadingrejo[4], Penelitian Yang Dilakukan Oleh Deni Tri Muslimin, Dicky Herlambang, Anita Ratnasari Dan Grace Gata Pada Tahun 2022 Mengenai Aplikasi Pelayanan Jasa Konstruksi Berbasis Android Dan Website Menggunakan Metode Prototype[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mempercepat proses pemesanan dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk interior rumah pada CV. Adi Daya Perkasa?
2. Bagaimana cara menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam mengetahui detail bahan yang digunakan dan harga pemesanan serta pemasangan interior rumah?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, cakupan dan aktivitas, penelitian ini hanya membatasi mengenai :

1. Sistem yang dibangun berbasis android.
2. Sistem yang dibangun tidak membahas keamanan.
3. Sistem dibangun dengan bahasa pemrograman Java dan database MySQL.
4. Sistem yang dibangun tidak sampai pada proses pembayaran.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem pemesanan produk interior rumah pada CV. Adi Daya Perkasa, sehingga dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam proses pemesanan dan meningkatkan kepuasan dari pelanggan.
2. Meningkatkan kualitas layanan CV. Adi Daya Perkasa kepada pelanggan melalui aplikasi pemesanan furnitur dan interior rumah yang inovatif dan modern.
3. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan furnitur dan interior rumah pada CV. Adi Daya Perkasa dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pemesanan produk serta memudahkan pelanggan dalam memesan produk interior rumah.
4. Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam melihat rincian detail mengenai bahan yang digunakan dan harga dalam proses pemesanan dan pemasangan interior rumah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan agar berguna dalam proses analisis terhadap permasalahan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi pemesanan furnitur dan interior rumah berbasis android pada cv. adi daya perkasa

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai sistem yang sedang berjalan serta rancangan sistem yang akan diusulkan. Rancangan tersebut terdiri dari analisis masalah sistem yang berjalan, analisis kebutuhan dari sistem yang diusulkan. Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari beberapa diagram, antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan Spesifikasi Basis Data. Kemudian untuk pemodelan Rancangan dokumen usulan terdiri dari rancangan keluaran, yang terakhir ada pemodelan struktur tampilan layar dan rancangan layar

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari materi pembahasan yang telah dibuat. Bab ini juga berisi kesimpulan yang telah dilakukan dalam pembuatan sistem, serta saran

yang diusulkan untuk pengembangan sistem lebih lanjut agar sistem yang dihasilkan menjadi lebih efektif dan efisien.

