

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mebel adalah sebutan lain dari furnitur, dan pengertiannya adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, lemari, dan masih banyak. Jepara merupakan kota yang mempunyai julukan kota ukir, yang dimana hampir sebagian pekerjaan warga kota Jepara membuat furnitur. Kerajinan mebel merupakan pekerjaan yang mengolah dari bahan yang bisa diolah menjadi furnitur seperti kayu, plastik, sampai limbah kemudian diolah menjadi perlengkapan rumah seperti kursi, lemari, meja, ranjang tidur, dan lain-lain.

Pemasaran mebel Jepara sekarang masih terbilang banyak peminatnya bahkan hampir tersebar di seluruh Indonesia. Zaman sudah menggunakan internet, karena internet memudahkan kita dalam komunikasi maupun transaksi. Khususnya pada tahun 2020 yang mulai terjadinya pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia, di mana dampak dari pandemi Covid-19 sangat berpengaruh di ekonomi masyarakat Indonesia maupun seluruh dunia. Pemasaran mebel Jepara sebagian banyak masih dipasarkan secara langsung di pasaran. Bagi penjual yang mempunyai sedikit relasi dari pembeli maka pembelinya bisa dibilang hanya pelanggan tetap/ susah menjangkau pasaran yang lebih luas.

Di era modern seperti sekarang perdagangan bisa melalui internet, menggunakan wadah untuk mencari relasi, seperti media sosial. Ada juga Marketplace atau pasar daring, yang dimana pemasaran di lakukan secara daring dan tersebar luas. Pedagangan di *Marketplace* mudah dilakukan seperti menjadi terobosan baru di era modern seperti sekarang. Penjual dapat mudah mencari pembeli, produk yang dijual juga dapat di lihat banyak orang, dan hal tersebut dapat dilakukan dimana saja. Pembangunan aplikasi komunitas penjual mebel jepara berbasis web harapannya adalah guna memperluas pemasaran secara *online* dan mengangkat produk lokal .

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ada pada proposal ini yaitu

1. Bagaimana cara membuat rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel Jepara berbasis web yang dapat mempermudah dan memperluas penjualan mebel Jepara?
2. Bagaimana proses rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel Jepara berbasis web di buat?
3. Bagaimana cara memasarkan dan mempermudah proses pengelolaan data penjualan menggunakan rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel Jepara berbasis web?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak menyimpang dari topik yang diambil. Pembahasan aplikasi komunitas penjual mebel Jepara berbasis web dijelaskan sebagai berikut:

1. Memberikan contoh pemasaran mebel Jepara melalui internet dan secara manual.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk menawarkan produk yang di jual secara daring.
3. Perancangan rancang bangun aplikasi ini hanya dilakukan pada komunitas penjual mebel di Jepara.
4. Rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
5. Rancang bangun aplikasi ini hanya memiliki tiga hak akses yaitu admin, penjual, dan pembeli.
6. Rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel ini berbasis web.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan di aplikasi komunitas penjual mebel Jepara adalah untuk:

1. Membuat sebuah rancang bangun aplikasi penjualan mebel Jepara yang di harapkan bisa mempermudah penjual untuk menjual mebel.
2. Mengimplementasikan rancang bangun aplikasi komunitas penjual mebel Jepara berbasis web

3. Memperluas pemasaran penjualan mebel Jepara

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka di kemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan skripsi

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan Pustaka ini meliputi :

- A. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil penelitian dahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori yang berisi tentang pembahasan pengertian PHP, HTML, CSS, Database, MySql, Use case diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Blackbox testing, Flowchart, Data Flow Diagram.

BAB II METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan sistem agar sistematis, bab metode penelitian meliputi:

- A. Kerangka Pemikiran
- B. Metode pengumpulan Data
- C. Metode Pembangunan Sistem
- D. Analisis Kebutuhan Sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian sebagai berikut:

- A. Tahap perancangan Sistem
- B. Hasil Implementasi Program

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian yang

bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi tentang mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditunjukkan untuk ruang lingkup penelitian.

