

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mebel merupakan salah satu produk industri dan juga termasuk dalam kelompok produk kerajinan tangan yang mempunyai peranan penting dalam memenuhi kebutuhan manusia. Industri mebel merupakan bagian integral dari upaya pemberdayaan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Pengembangan industri mebel juga menjadi salah satu prioritas pembangunan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, kami berharap pengembangan UMKM dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan para pelaku ekonomi.

Industri mebel di Indonesia terus berkembang dan di era sekarang ini, mebel kayu sudah menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan interior yang berkualitas dan nyaman. Oleh karena itu peran mebel sangat penting dalam meningkatkan keindahan dan nilai estetika sebuah rumah.

Peran industri *furniture* sangat signifikan dalam meningkatkan performa sektor manufaktur dan ekonomi negara. Hal ini dapat dilihat dari prestasi ekspor produk furnitur nasional, yang mencapai lebih dari USD2,5 miliar pada tahun 2021, mengalami peningkatan sebesar 33% dari tahun sebelumnya yang hanya sekitar USD1,9 miliar (Kementrian Perindustrian 2022).

*Furniture*, yang juga dikenal sebagai mebel, mengacu pada produk seperti meja, kursi, dan perabotan lainnya yang digunakan di rumah, kantor, atau tempat lainnya. Mebel ini memiliki nilai fungsional dan

praktis. Termasuk dalam kategori barang yang memenuhi kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan yang harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum terpuaskan kebutuhan lainnya, seperti kebutuhan sekunder. Oleh karena itu, keberadaan mebel sangat penting untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat.

Untuk memenuhi kebutuhan akan mebel, badan usaha mulai membentuk industri mebel. Industri mebel ini mampu menghasilkan berbagai macam produk mebel, antara lain meja, kursi, sofa dan barang lainnya. Selain nilai fungsionalnya, produk dekorasi interior ini juga memiliki unsur estetika yang dapat mempercantik ruangan sehingga terlihat lebih menarik.

Seiring dengan perkembangan zaman, industri mebel kini banyak menarik perhatian para pengusaha. Nah, saat ini industri mebel sudah tidak asing lagi karena sudah banyak industri mebel yang eksis seperti SA Jaya Meubel. Dengan banyaknya industri mebel yang ada, persaingan pasar produk mebel pun semakin meningkat sehingga para pengusaha mebel harus aktif mempromosikan produknya. Mereka berpromosi melalui berbagai saluran, baik pertemuan tatap muka maupun *platform online*.

Sistem proses pemesanan produk saat ini masih dianggap tidak mencapai tingkat optimal dalam hal efektivitas dan efisiensi karena masih menggunakan metode konvensional. Dokumen penjualan belum terkomputerisasi, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam pencatatan dan risiko kehilangan dokumen serta data transaksi penting lainnya. Selain itu, upaya pemasaran masih mengandalkan cara konvensional dengan menampilkan produk di gerai toko.

Dengan demikian, berdasarkan masalah yang telah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik

“Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Android Pada SA Jaya Meubel”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah para pelanggan dalam melakukan pembelian barang tersebut tanpa harus datang ke toko.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi yang dapat menjadi tempat pencatatan penjualan barang dan memudahkan pelanggan untuk pembelian barang mebel di dalam aplikasi *e-commerce* berbasis android pada SA Jaya Meubel?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.3.1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SA Jaya Meubel yang beralamat di Desa/Kelurahan Karang Raja, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung selatan, Provinsi Lampung.

### **1.3.2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 5 (lima) bulan terhitung dari bulan oktober tahun 2023 sampai bulan februari tahun 2024.

### **1.3.3. Batasan Masalah**

Agar Penelitian yang dilakukan lebih fokus, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Aplikasi *e-commerce* SA Jaya Meubel dibangun berbasis android.
2. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan postgresSQL sebagai *database*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat Aplikasi *E-Commerce* berbasis android pada SA Jaya Meubel.
2. Mempermudah calon pelanggan dalam memperoleh informasi tentang produk SA Jaya Meubel.
3. Membantu SA Jaya Meubel dalam memperluas jangkauan promosi.
4. Membangun budaya baru dalam bidang promosi dan manajemen pengelola SA Jaya Meubel.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan penjualan terhadap produk SA Jaya Meubel.
2. Mempermudah pemilik untuk mempromosikan produknya kepada pelanggan.
3. Mempermudah pemilik untuk mengelola manajemen penjualannya.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Berikut adalah struktur yang diterapkan dalam penyusunan penelitian ini:

##### **BAB I      Pendahuluan**

Terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

##### **BAB II     Tinjauan Pusaka**

Pada bab ini mencakup landasan teori yang mendukung penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis atau peneliti.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini memuat hasil analisis dari permasalahan yang dibahas dengan merujuk pada teori-teori yang telah disajikan dalam Bab II.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi ringkasan dari pembahasan yang mencakup jawaban atas pembahasan masalah, tujuan penelitian, dan hipotesis. Selain itu, bab ini juga berisi saran untuk perusahaan/instansi yang menjadi objek penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini, peneliti menampilkan teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan terkait dengan masalah yang diteliti, serta merumuskan hipotesis berdasarkan kerangka pemikiran yang telah disusun.

### **DAFTAR PUSAKA**