

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan modern yang serba digital membuatnya serba instan dan cepat, dengan informasi tersebar dalam hitungan detik. Hal ini menunjukkan bahwa dunia telah memasuki revolusi industri, dan semua orang mengalami perubahan. (Megawati & Lawi, 2021). Istilah “Revolusi Industri” diperkenalkan oleh Friedrich Engels dan Louis-Aguste Blanqui di abad pertengahan abad ke-19. Revolusi industri ini berjalan dari masa ke masa. Dengan mengubah fase, kegunaannya berubah. Penemuan mesin yang berfokus pada mekanisme produksi adalah fokus dari tahap pertama. Tahap kedua mencakup produksi massal yang terintegrasi dengan pengendalian kualitas dan standarisasi. Tahap ketiga adalah keseragaman massal yang berfokus pada komputerisasi. Digitalisasi dan otomatisasi integrasi internet dengan manufaktur telah muncul di fase keempat. (Nurdianita Fonina, 2019). Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, sistem tatanan sosial dan politik di Indonesia sangat terpengaruh, termasuk sistem komunikasi yang masuk dan terbentuk di perkotaan dan pedesaan. Saat ini, sistem komunikasi yang terbentuk sangat terbuka, memungkinkan setiap orang untuk menyampaikan pandangan politik, sosial, dan budaya mereka hampir tanpa batasan. (Liu et al., 2018).

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, sistem tatanan sosial dan politik di Indonesia sangat terpengaruh, termasuk sistem komunikasi yang masuk dan terbentuk di perkotaan dan pedesaan. Saat ini, sistem komunikasi yang terbentuk sangat terbuka, memungkinkan setiap orang untuk menyampaikan pandangan politik, sosial, dan budaya mereka hampir tanpa batasan. menjadi sangat penting. Secara global, teknologi informasi dan pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan proses informasi serta penggunaannya. Terdapat tiga komponen utama pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yakni komputer, multimedia, dan telekomunikasi. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi juga

merupakan suatu keadaan yang tidak dapat terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media. Penyesuaian ini membutuhkan sebuah budaya untuk menuju multikulturalisme (Mustaqim dalam Wiryany et al., 2022).

Mengutip dari (Yosepha Pusparisa, 2020), pengguna *smartphone* di Indonesia semakin meningkat dalam kurun enam tahun (2019-2025), yang mana akan di prediksi akan ada 89,2 persen dari penduduk Indonesia yang akan menggunakan *smartphone* sebagai sebuah perangkat primer.

Menurut (Simon Kemp, 2025) Pengguna *smartphone* yang menggunakan jaringan internet di Indonesia mencapai total 212 juta individu pada awal tahun 2025. Pada laporan yang sama juga menginformasikan bahwa Indonesia adalah tempat bagi 143 juta pengguna media sosial di awal Januari tahun 2025. Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini memungkinkan kemudahan dalam mengakses data, termasuk pemanfaatan teknologi untuk mengakses katalog elektronik.

Katalog adalah daftar sistematis dari koleksi bahan pustaka yang ada di perpustakaan. Katalog berfungsi sebagai alat untuk membantu pemustaka dalam menemukan dan mengakses informasi tentang buku yang mereka butuhkan. Menurut (Maulida H, 2020) katalog cetak memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya yaitu:

1. Katalog cetak tidak dapat diakses secara *online*, sehingga pengguna harus datang langsung ke pemilik untuk menggunakan katalog tersebut.
2. Katalog cetak tidak dapat diperbarui secara langsung (*real time*). Informasi yang ada didalam katalog tersebut akan menjadi usang jika tidak diperbarui secara berkala, yang mana mengharuskan pemilik untuk mencetak katalog yang baru jika ingin melakukan pembaruan.
3. Katalog cetak membutuhkan ruang fisik untuk menyimpan, yang mana akan menjadi masalah jika koleksi perpustakaan terus berkembang.
4. Katalog cetak tidak mencakup semua koleksi terbaru atau semua jenis pustaka atau barang jika tidak selalu diperbarui secara rutin, sehingga pengguna tidak mendapatkan informasi yang lengkap.

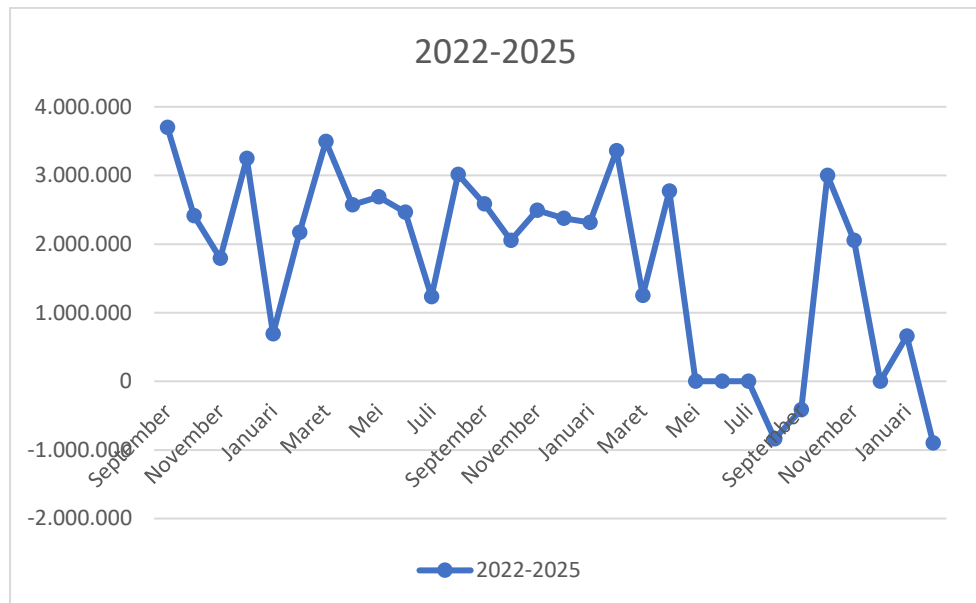
E-catalogue atau e-katalog dalam bahasa Indonesia adalah tempat penyimpanan informasi elektronik tentang barang, produk, atau jasa. *E-catalogue* ini memiliki peran penting yakni berisi daftar item serta informasi singkat mengenai item atau barang yang menjadi rujukan dalam komparasi berbagai produk yang dipilih telah memenuhi atau tidak memenuhi standar yang ditetapkan (Prameswari et al., 2023). Menurut (Harry Abryan & Redintan Justin, 2025) *e-catalogue* merupakan media baca yang hanya dapat digunakan menggunakan media elektronik seperti *handphone*, laptop dan komputer. *E-catalogue* biasanya dirancang dengan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop* dan mencakup daftar produk serta detail seperti harga, foto, dan spesifikasi produk (Sakti G et al., 2023). Katalog produk mulai digunakan pada awal tahun 1900-an untuk mempromosikan berbagai barang seperti perlengkapan rumah tangga, kosmetik, dan bahkan mobil. Dianggap sebagai sarana pemasaran dan penjualan yang efektif, katalog ini digunakan untuk mempromosikan berbagai produk. (Wayan R et al., 2021). Katalog produk juga digunakan untuk pemasaran tidak langsung melalui media online. Dalam hal ini, katalog digital memungkinkan pelanggan mendapatkan berbagai produk, meningkatkan penjualan. (Ma, 2016).

Perlengkapan rumah, seperti kursi, meja, dan lemari, disebut furnitur atau mebel. Kata mebel berasal dari kata *movable*, yang berarti dapat bergerak, sedangkan kata *furniture* berasal dari Bahasa Perancis, dari kata *fournir*, yang berarti *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. (Nathanael S & Putri L, Luthan, 2019). Furnitur merupakan karya seni jenis terapan, mengingat fungsinya sebagai pendukung kegiatan manusia. Tertuang dalam penjelasan berikut: Sebuah karya seni terefleksikan sistem nilai, tradisi, sumber daya lingkungan, kebutuhan hidup, dan perilaku atau pola perilaku manusia, Dimana kesenian itu hidup. Agar dapat menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai tinggi dan juga nilai estetika, akan sangat menuntut kreatifitas dari senimanya. Oleh karena itu agar dapat dikatakan sebagai karya yang kreatif, perancang furnitur harus sanggup mencurahkan ide-ide baru pada rancangannya yang dapat diminati oleh banyak orang. Pada saat ini permintaan pasar terhadap furnitur yang terbuat dari logam atau *partikel board* semakin tinggi di

karenakan memiliki bahan yang lebih praktis dan harga nya yang murah, membuat masyarakat mulai beralih ke furnitur yang terbuat dari bahan logam. Namun furnitur yang terbuat dari bahan kayu alam terus diminati oleh masyarakat karena memiliki nilai estetika tinggi yang tidak dimiliki oleh furnitur yang terbuat dari bahan logam (Kusmadi et al., 2015)

Provinsi Lampung terkhususnya di kota Bandar Lampung memiliki beberapa Perusahaan yang bergerak di bidang industri furnitur. Banyak dari perusahaan ini memulai industry dari skala yang lebih kecil seperti industri rumahan hingga skala besar yang datang dari luar kota Bandar Lampung. Strategi pemasaran yang umum digunakan oleh pelaku usaha furnitur di Bandar Lampung salah satunya adalah menggunakan katalog konvensional, atau *brosur*, yang dibagikan kepada rekan kerja, orang lain yang dijumpai, teman sejawat. Biasanya pelaku usaha bisa mencetak *brosur*, pamphlet, maupun katalog hingga ribuan jumlahnya untuk selanjutnya dapat digunakan oleh tenaga pemasaran dalam melakukan promosi dalam rangka mengenalkan produk mereka (Sulasih, 2020).

TE&TO Gallery adalah salah satu Perusahaan yang beroperasi di bawah naungan TE&TO Group. TE&TO Gallery adalah Perusahaan yang bergerak di industry furnitur yang telah berdiri sejak 2021. TE&TO Gallery melayani pembuatan furnitur seperti hiasan dinding, pot tanaman bonsai, hong hingga mebel dengan bentuk sesuai pada permintaan para klien. Saat TE&TO Gallery didirikan pada tahun 2021, pencatatan penjualan belum dilakukan secara formal. Baru pada tahun 2022 dan seterusnya, perusahaan mulai menerapkan sistem pencatatan penjualan yang lebih terstruktur.. Menurut data yang didapat dari pihak perusahaan, penjualan furnitur sempat mendapatkan profit pada tahun 2023 mencapai Rp3.493.000 pada bulan Maret, lalu profit pada perusahaan di tahun 2024 cenderung stagnan di angka Rp3.003.000 pada bulan Oktober dan akhirnya terus menurun hingga bulan terakhir pencatatan penjualan yaitu bulan Februari tahun 2025.



Gambar 1.1 Statistik angka penjualan perusahaan TE&TO Gallery
(Sumber : TE&TO Gallery 2025)

Menurut pemilik perusahaan hal ini disebabkan oleh faktor kurang efektifnya penyebaran informasi yang dilakukan oleh pihak perusahaan. Perusahaan TE&TO Gallery telah berupaya memasarkan berbagai macam furnitur serta jasa pembuatan kustomisasi furnitur dengan memanfaatkan postingan media sosial dan membuat katalog cetak. Penggunaan media katalog cetak sebagai media penyampaian informasi dinilai memiliki kelemahan, dikarenakan mahalnya biaya pengeluaran untuk mencetak dan juga karena informasi di katalog cetak bersifat sementara.

Dari apa yang telah di uraikan pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan dengan judul **“Perancangan e-catalogue TE&TO Gallery guna meningkatkan penjualan di bagian penjualan furnitur”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada perancangan ini, yaitu:

1. Kurang efektif nya penyebaran informasi terkait dengan perusahaan dan produk yang di tawarkan.

2. Terbatasnya media digital di perusahaan TE&TO Gallery pada sektor aktivitas promosi dan penyebaran informasi.
3. Belum ada nya *e-catalogue* di perusahaan TE&TO Gallery yang dapat memberikan informasi secara digital pada calon konsumen tentang apa saja yang di tawarkan oleh perusahaan ini.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah yang ada pada perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana informasi mengenai perusahaan dan produk yang ditawarkan nya dapat menyebar dengan efektif di kalangan calon konsumen.
2. Bagaimana membuat media digital yang bisa di akses kapan pun dan dimana pun oleh calon konsumen di TE&TO Gallery.
3. Bagaimana *e-catalogue* dapat memberikan informasi pada calon konsumen tentang apa saja yang di tawarkan oleh Perusahaan TE&TO Gallery.

1.4 Batasan lingkup Perancangan

Dari rumusan masalah, ada segenap faktor yang di batasi oleh penulis, yaitu dari perancangan desain *e-catalogue* hingga mengunggah hasil desain ke *platform* web dan media sosial TE&TO Gallery.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari Batasan lingkup perancangan di atas, maka penulis menentukan tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *e-catalogue* furnitur Perusahaan TE&TO Gallery untuk meningkatkan penyebaran informasi dan penjualan kepada para calon konsumen.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Penulis berharap agar perancangan ini dapat menjadi pengembangan pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan

1.6.2 Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah referensi bagi mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang ingin melakukan perancangan maupun penelitian.

1.6.3 Bagi Perusahaan

Penulis berharap agar Perancangan ini dapat di gunakan oleh Perusahaan TE&TO Gallery sebagai alat penyebaran informasi dan media pemasaran.