# BAB I PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Keterampilan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan atau sesuatu yang diolah berdasarkan kekreatifitasan seseorang. Keterampilan dapat juga diartikan dengan kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil *training* dan pengalaman yang didapat (Dunnete,tahun?). Cari kerajinan dan pengerajin gk usah keterampilan

Kebutuhan para pengerajin olahan kayu untuk dapat memasarkan produk olahan kayu hanya terbatas melalui brosur dan papan reklame yang dipasang di depan toko pemilik usaha ataupun melalui media social seperti Facebook, Instagram ,Line atau BBM di karenakan besarnya biaya untuk membuat sebuah *website* khusus sebagai media promosi. Sementara kebutuhan para pembeli yang kesusahan untuk mencari berbagai jenis hasil olahan kayu pada *website* atau aplikasi *marketplace* seperti Lazada, BukaLapak dan sejenisnya. Namun aplikasi dan *website* ini tidak memenuhi kebutuhan pembeli yang hanya ingin membeli berbagai jenis olahan kayu yang memiliki daya tarik sendiri untuk sebagian orang penggemarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dibangunlah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan penjual hasil olahan kayu dan pembeli. Oleh sebab itu, tugas akhir ini diberi judul “**Aplikasi Penjualan Hasil Olahan Kayu Berbasis Mobile dan Web”.**

* 1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tidak adanya aplikasi atau web yang memberikan perhatian khusus pada penjualan hasil olahan kayu,sehingga para pengerajin masih banyak yang tidak menjual hasil olahannya secara online.
2. sulitnya konsumen untuk mencari jenis-jenis hasil olahan kayu secara khusus hanya pada satu aplikasi atau website
3. Perlunya system pembayaran yang aman untuk diterapkan pada *marketplace*
   1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah:

1. *Stakeholder* dari system yang akan dibangun adalah:

a. *administrator.*

b. pengerajin kayu

c. konsumen

Masing-masing *stakeholder* yang ada dalam system ini memiliki fungsi control yang berbeda-beda untuk mmendukung proses bisnis yang terjadi.

1. *Mobile application* sebagai produk dari tugas akhir ini hanya dapat di-install/dipasang pada *smartphone* yang menggunakan Android mobile platform/*operating system* dan memiliki keterbatasan fitur dari sisi *administrator panel* yang hanya dapat diakses pada *web application*
2. Sistem pembayaran yang dilakukan oleh konsumen/pembeli kepada penjual mengadopsi sistem rekening bersama yang pengimplementasiannya bersifat simulasi. Simulasi yang dimaksud adalah pembayaran dilakukan via transfer antar rekening bank, dengan pengelolaan rekening pihak ketiga dilakukan secara manual oleh admin sistem.
   1. Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *marketplace* untuk mengakomodasi kebutuhan pengerajin kayu untuk menjual hasil olahan kayu nya kepada pembeli.

* 1. Manfaat

Manfaat penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan *marketplace* bagi pengerajin sebagai media untuk menjual hasil olahan kayu yang telah di buat.
2. Mempermudah bagi pembeli yang menggemari berbagai jenis olahan kayu.
3. Mempermudah metode pembayaran biaya pembelian hasil olahan kayu.
   1. Metodologi Pengembangan Sistem

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, diimplementasikan *waterfall* sebagai metodologi pengembangan sistem. Berikut tahapan proses yang harus dilaksanakan:

1. *Requirement*

Tahapan ini bertujuan mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses bisnis. Beberapa proses yang terjadi dalam tahapan ini:

* 1. Mengumpulkan data tentang *stakeholder* yang terlibat dalam sistem yang sedang dibangun.
  2. Melakukan kajian terhadap proses bisnis yang terjadi dalam proses penjualan hasil olahan kayu.

1. *Analysis*

Analisis terhadap sistem yang sedang dibangun dilakukan dengan memanfaatkan UML *(Unified Model Language).* Beberapa jenis UML yang digunakan dalam menganalisia sistem:

* 1. *Usecase* digunakana untuk memperlihatkan interaksi yang terjadi antara *user* dan sistem.
  2. *Data Flow Diagram* digunakan untuk memperlihatkan aliran data yang terjadi antara *user,* sistem dan *datastore.*

1. *Design*

Desain yang dihasilkan dari tahapan ini berupa *mockup* atau rancangan tampilan dari sistem yang sedang dibangun.

1. *Implementation*

Tahapan ini dibagi dalam 2 (dua) proses utama:

* 1. *Coding.*

Mengimplementasikan analisis dan desain yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya untuk membangun sistem.

* 1. *Testing.*

Tahapan ini bertujuan untuk menguji sitem yang telah dibangun. Pengujian sitem pada tugas akhir ini dilakukan oleh 10 (sepuluh) orang pembeli serta penjual yang mengisi kuesioner. Kuesioner berisi pertanyaan tertutup agar memudahkan proses pengujian kepuasan *user*/pengguna terhadap sistem.

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA



## Olahan

Olahan adalah keterampilan mengubah sesuatu yang belum bernilai menjadi sesuatu yang bernilai.

## Kayu

Kayu adalah bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras Karena mengalami lignifikasi (pengayuan). Kayu digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari memasak, membuat prabot (meja, kursi), bahan bangunan (pintu, jendela, rangka atap), bahan kertas, *parfume* dan banyak lagi.