PROPOSAL TUGAS AKHIR

**APLIKASI PENJUALAN HASIL OLAHAN KAYU BERBASIS MOBILE DAN WEB**

Oleh:

**FAHRI RIZKI**  
NIM. 131112705

**MUHAMMAD AL-PANDI**  
NIM. 131112098

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

Arwin Halim, S.Kom., M.Kom. Hernawati Gohzali, S.Kom., M.TI.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKAN DAN KOMPUTER  
MIKROSKIL  
MEDAN  
2016**

1. Latar Belakang

Hasil olahan kayu adalah berbagai jenis barang yang bahan baku utama nya adalah kayu seperti alat musik, mebel, patung kayudan *miniature* dari kayu.

Kata ‘*furniture’* berasal dari bahasa latin *mobile* yang berarti *moveble,* dalam bahasa Perancis,mebel disebut *‘fournir’*, yang berarti *to furnish* sehingga diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris dengan istilah *furniture* (Postell, 2009).

Kata ‘mebel’ berasal dari Bahasa Perancis yaitu *‘meubel’,* atau dalam istilah Bahasa Jerman yaitu *‘mobel’* (Barley,1997).

Secara keseluruhan, mebel berbentuk *freestanding* atau bersifat ‘yang dapat di pindahkan’, namun ada pula jenis mebel yang *built-in* (tidak dapat di pindahkan), biasanya dipasang pada dinding, lantai, atau *ceiling.* Mebel berfungsi untuk mendukung aktivitas hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya.selain itu, mebel berfungsi pula memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.(Postell,2009).

Para pembuat mebel biasa disebut pengrajin,pengrajin adalah orang yang pekerjaannya (profesinya) membuat barang kerajinan. (kbbi). Membuat barang kerajinan merupakan suatu bentuk usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup bagi massyarakat. (Roger M.Kessing ,1986).

Para pengrajin yang memiliki keterampilan untuk menciptakan hasil karya seni berbahan kayu saat ini banyak bermunculan dan banyak tersebar di berbagai daerah di Indonesia, mengasilkan karya berupa seni kerajinan berupa mebel. Banyak pengrajin yang menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetis yang tinggi namun sulit memasarkan hasil kerjanya karena beberapa faktor, misalnya susahnya mencari konsumen karena lokasi tidak di perkotaan dan media promosi yang mahal .

Berbagai aplikasi yang hadir saat ini seperti Lazada,Buka Lapak,Olx tidak dapat menjawab masalah para pengerajin olahan kayu yang membutuhkan media promosi untuk memasarkan hasil olahan kayunya di karenakan fitur yang ada pada aplikasi tersebut tidak memadai. Sehingga ,para pengerajin memasarkan produk olahan kayu melalui brosur dan papan reklame yang dipasang di depan toko pemilik usaha ataupun melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Line atau BBM di karenakan besarnya biaya untuk membuat sebuah *website* khusus sebagai media promosi namun dengan memasang iklan melalui media sosial tidak efektif karena tidak ada yang menjamin bahwa iklan tersebut bukan penipuan.

Berdasarkan uraian di atas, dibangunlah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan penjual hasil olahan kayu . 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. Perlunya aplikasi atau web yang memberikan fitur khusus pada penjualan hasil olahan kayu yang memudahkan para penjual memasarkan hasil olahan kayunya.
2. Perlunya sistem pengecekan untuk mengetahui jenis barang yang di promosikan penjual,sehingga sistem akan menolak barang yang bukan dari kayu.
3. Perlunya aplikasi atau web yang memberikan fitur untuk pemesanan hasil olahan kayu yang bias di *desaign* sendiri.
4. Perlunya aplikasi atau web yang memberikan fitur untuk memantau sejauh mana hasil pengerjaan hasil olahan kayu yang telah di pesan.
5. Perlunya sistem pembayaran yang aman untuk diterapkan pada *marketplace.*
6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah:

1. *Stakeholder* dari system yang akan dibangun adalah:
2. *administrator.*
   * 1. Menyetujui atau membatalkan iklan yang di ajukan penjual
     2. Menangani setiap proses pembelian dan penjualan
3. pengerajin kayu
   * 1. Mengajukan pemasangan iklan ke *administrator*
4. konsumen
   * 1. Melihat iklan
     2. Membeli perabot di iklan
     3. Memesan perabot yang di desain sendiri
     4. Memberikan rating untuk setiap iklan dan penjual
5. *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*
6. 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.
7. Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *marketplace* untuk memenuhi 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 penjual untuk menjual hasil olahan kayu dengan fitur yang di sediakan.
3. Mengamankan proses pembayaran transaksi penjualan hasil olahan kayu.
4. 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.