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

Seni kerajinan atau lebih sering disebut dengan seni kriya merupakan cabang seni yang menekankan pada keterampilan tanggan *(hard skill)*. Berdasarkan etimologi (asal bentuk kata atau frase), seni kriya berasal dari bahasa Sansekerta, yakni : “kr” yang artinya mengerjakan, dari kata tersebut kemudian berkembang menjadi kriya. Dalam artian khusus kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek yang mempunyai nilai seni. (Prof. Dr. Timbul Haryono, 2002). Kenyataannya seni kriya sering diartikan sebagai karya yang dihasilkan karena keterampilan sesorang. (Prof. Dr. I Made Bandem, 2002).

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 tangan maupun peralatan rumah tangga. Banyak pengrajin baik perusahaan maupun rumahan yang menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetis seni yang tinggi namun sulit memasarkan maupun memproduksi hasil seninya karena beberapa faktor, misalnya susahnya mencari konsumen karena jangkauan yang terbatas, media promosi yang mahal dan konsumen yang ingin memesan harus datang ke lokasi.

Berbagai aplikasi yang hadir saat ini tidak mengakomodasi 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 sosial 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 sistem pengecekan untuk mengetahui jenis barang yang di promosikan penjual,sehingga sistem akan menolak barang yang bukan dari kayu.
4. Sulitnya mencari motif dan bentuk yang di inginkan pada hasil olahan kayu,sehingga sistem akan mendukung untuk pemesanan hasil olahan kayu kepada penjual.
5. Perlunya pengetahuan lebih tentang kayu dan hasil olahannya baik berupa jenis kayu ataupun cara merawat hasil olahan kayu tersebut.
6. Perlunya sistem pembayaran yang aman untuk diterapkan pada *marketplace.*
7. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah:

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

-menyetujui atau membatalkan iklan yang di ajukan penjual

-menangani setiap proses pembelian dan penjualan

1. pengerajin kayu

-mengajukan pemasangan iklan ke *administrator*

1. konsumen

-melihat iklan

-membeli barang di iklan

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.
3. 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.
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.