# BAB I PENDAHULUAN

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).

* 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. 2.*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*
   1. Manfaat
   2. Metodologi Pengembangan 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.