

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko fisik yang dulu ramai kini mulai terasa tertinggal. Perilaku konsumen telah berubah drastis, di mana kemudahan dan kecepatan menjadi raja, mendorong kegiatan belanja beralih ke platform online. Fenomena ini melahirkan inovasi berupa e-commerce, sebuah platform jual beli online yang memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan transaksi tanpa harus mendatangi toko secara fisik. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Pertumbuhan pesat pengguna internet di Indonesia, yang pada tahun 2024 telah menembus angka 221 juta jiwa, menjadi pendorong utama yang menciptakan peluang pasar yang sangat luas bagi para pelaku bisnis online.

Industri furnitur merupakan salah satu sektor yang beradaptasi dengan tren digital ini untuk memperluas jangkauan pasarnya. Namun, banyak pelaku usaha di bidang ini yang pada awalnya masih menghadapi berbagai kendala operasional karena sistem yang bersifat konvensional. Ketergantungan pada media sosial untuk kegiatan promosi, belum adanya platform e-commerce yang terdedikasi, serta jangkauan bisnis yang sempit menjadi beberapa masalah yang sering dihadapi. Proses yang tidak terkomputerisasi ini membuat interaksi dengan pelanggan dan penyampaian informasi produk menjadi kurang efektif dan efisien.

Penerapan sistem informasi berbasis e-commerce menjadi solusi strategis untuk mengatasi tantangan tersebut, karena menawarkan proses transaksi yang lebih cepat, pengelolaan data yang terstruktur, dan jangkauan pemasaran yang lebih luas. Meskipun demikian, tantangan dalam bisnis furnitur online tidak berhenti di situ. Produk furnitur yang bersifat massal dan standar seringkali tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan spesifik pelanggan, baik dari segi ukuran, warna, maupun material. Pelanggan modern kini menginginkan produk yang lebih personal dan dapat disesuaikan dengan gaya interior serta dimensi ruangan yang mereka miliki.

Untuk menjawab kebutuhan pasar akan personalisasi tersebut, fitur kustomisasi produk menjadi sebuah nilai tambah yang signifikan pada platform e-commerce. Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk berpartisipasi aktif dalam mendesain produk yang mereka inginkan, seperti memilih jenis kayu, warna finishing, jenis kain, hingga menyesuaikan ukuran. Kemampuan untuk melakukan kustomisasi ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pelanggan tetapi juga dapat memperkuat keputusan pembelian dan mengurangi potensi pengembalian barang akibat ketidaksesuaian.

Duke's Living, sebagai salah satu pelaku usaha di industri furnitur, menyadari adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan digitalisasi proses bisnisnya. Tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar, tetapi juga untuk menawarkan fleksibilitas produk yang tidak dimiliki oleh kompetitor. Adopsi sistem yang mampu memfasilitasi kustomisasi produk secara mudah dan interaktif menjadi kunci untuk menciptakan keunggulan kompetitif di tengah persaingan pasar yang semakin ketat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi e-commerce berbasis web yang dapat mengelola proses bisnis penjualan furnitur serta menyediakan fungsionalitas kustomisasi produk secara efektif bagi pelanggan Duke's Living?
2. Bagaimana mengimplementasikan fitur kustomisasi produk pada sistem tersebut, sehingga pelanggan dapat memilih ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi e-commerce berbasis web yang dapat menjadi platform penjualan online bagi Duke's Living, yang dilengkapi dengan fitur utama untuk kustomisasi produk furnitur.
2. Mengimplementasikan fitur kustomisasi produk yang memungkinkan pelanggan untuk memilih secara interaktif, dan dinamis sesuai dengan pilihan kustomisasi yang dilakukan.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan (Duke's Living). Membantu mendigitalisasi proses bisnis konvensional, meningkatkan efisiensi operasional untuk pengelolaan pesanan, meminimalisir kesalahan pencatatan transaksi manual, serta memperluas jangkauan pasar penjualan..
2. Bagi Pelanggan. Memberikan kemudahan untuk berbelanja produk furnitur secara fleksibel dan menawarkan pengalaman interaktif untuk menyesuaikan spesifikasi barang (kustomisasi) sesuai keinginan sebelum melakukan pemesanan. Pencatatan transaksi manual, serta memperluas jangkauan pasar penjualan.
3. Bagi Penulis. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan pada Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Indonesia, khususnya dalam pengaplikasian framework Laravel untuk rekayasa perangkat lunak.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian, penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian ini fokus pada pengembangan sistem informasi yang berfokus pada pengenalan produk, pengelolaan data produk dan kustomisasi produk.
2. Fitur kustomisasi produk terbatas pada pemilihan opsi yang telah ditentukan oleh admin.

3. Proses Payment tidak terintegrasi dengan payment gateway otomatis. Proses transaksi pembayaran difasilitasi melalui metode transfer bank manual, di mana pelanggan diwajibkan untuk mengunggah bukti transfer dan admin akan melakukan verifikasi secara manual untuk mengubah status pesanan.
4. Metode pengembangan sistem informasi dalam penelitian ini dibatasi menggunakan model Waterfall, sedangkan untuk pengujian fungsionalitas sistem hanya difokuskan pada metode BlackBox Testing.
5. Sistem E-commerce ini dibangun berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel 8, serta menggunakan MySQL untuk pengelolaan basis datanya

1.6. State of The Art

Dalam penyusunan tugas akhir ini, diambil beberapa referensi dari penelitian sebelumnya termasuk beberapa jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Referensi dari beberapa jurnal beserta pembahasannya ada pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Tabel State of The Art

No	Identitas Penelitian (Judul, Peneliti, Tahun)	Hasil Penelitian & Relevansi (Alasan Tinjauan)
1	<p>Judul Perancangan Sistem Informasi Produk Furniture Berbasis Web Pada Toko Kusfurniture</p> <p>Peneliti: Khotibul Umam, Adhitya Bayu Nugroho, Egi Parwansyah, Saprudin</p> <p>Tahun 2023</p> <p>Link https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/article/view/206</p>	<p>Hasil: Menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web yang memudahkan pencatatan pelanggan, transaksi, pengiriman, serta membantu promosi produk secara efisien.</p> <p>Relevansi: Penelitian ini menjadi acuan karena merancang sistem informasi penjualan furnitur berbasis web untuk mengatasi masalah proses bisnis manual,</p>

No	Identitas Penelitian (Judul, Peneliti, Tahun)	Hasil Penelitian & Relevansi (Alasan Tinjauan)
		yang sangat relevan dengan topik penelitian saat ini.
2	<p>Judul Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Pada Toko Laris Furniture Jambi</p> <p>Peneliti Stephanie Calista, Ahmad Husaein, Gunardi</p> <p>Tahun 2023</p> <p>Link https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms/article/view/788</p>	<p>Hasil: Merancang sistem informasi inventaris yang mempermudah admin, pemilik, dan kasir dalam mengurangi kesalahan pengolahan data serta membantu rekapitulasi laporan secara terkomputerisasi.</p> <p>Relevansi: Memberikan wawasan penting tentang perancangan sistem informasi yang berfokus pada pengelolaan data stok barang (inventory) furnitur, yang menjadi fitur krusial dalam sistem yang akan dibangun.</p>
3	<p>Judul Sistem Informasi E-Commerce Furniture Berbasis Web Pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara</p> <p>Peneliti Muchammad Tirozul Achyar, Fandy Indra Pratama</p> <p>Tahun 2021</p> <p>Link https://www.academia.edu/65758134/Sistem_Informasi_E_Commerce_</p>	<p>Hasil: Menghasilkan sistem e-commerce untuk mengatasi kendala penjualan konvensional, memungkinkan pelanggan membeli tanpa datang ke toko, dan memudahkan pengelolaan data produk.</p> <p>Relevansi: Menjadi referensi utama (core reference) dalam pembangunan sistem informasi industri furnitur yang bertujuan memperluas jangkauan pasar dan mendigitalisasi transaksi.</p>

No	Identitas Penelitian (Judul, Peneliti, Tahun)	Hasil Penelitian & Relevansi (Alasan Tinjauan)
	Furniture_Berbasis_Web_pada_Toko_Mebel_Ubaidillah_Kamal_Jepara	
4	<p>Judul Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel</p> <p>Peneliti Gustine, Leidiyana</p> <p>Tahun 2020</p> <p>Link https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/jsii/article/view/1726</p>	<p>Hasil: Merancang sistem informasi untuk mengatasi inefisiensi input data manual dan mampu menyusun laporan penggajian secara lebih cepat dan akurat.</p> <p>Relevansi: Dijadikan referensi teknis mengenai penerapan Framework Laravel untuk membangun arsitektur sistem informasi yang terstruktur, aman, dan efisien.</p>
5	<p>Judul Kustomisasi Secara 3D Sebagai Layanan Konsumen Pada Media Online Penjualan Produk UMKM</p> <p>Peneliti Mursid Wahyu Hananto, Bagus Haryadi, Azty Acbariffha Nour, Muhammad Fadhil Hasbi, Firdaus Syam</p> <p>Tahun 2024</p>	<p>Hasil: Menghasilkan website yang dapat menampilkan produk secara 3D dan menyediakan layanan kustomisasi produk yang visualisasinya dapat dilihat secara interaktif oleh konsumen.</p> <p>Relevansi: Sangat relevan karena membahas implementasi fitur kustomisasi produk, yang menjadi landasan dan</p>

No	Identitas Penelitian (Judul, Peneliti, Tahun)	Hasil Penelitian & Relevansi (Alasan Tinjauan)
	Link https://www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/6556	pembanding utama dalam pengembangan fitur pemilihan varian pada penelitian ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

- **Bab I:** Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
- **Bab II:** Tinjauan Pustaka, yang membahas literatur terkait Sistem informasi, e-commerce dan kustomisasi.
- **Bab III:** Metodologi Penelitian, yang menjelaskan tahapan dan prosedur penelitian serta teknik yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data.
- **Bab IV:** Hasil dan Pembahasan, yang menyajikan hasil implementasi sistem.
- **Bab V:** Kesimpulan dan Saran, yang merangkum hasil penelitian dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.