

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Perusahaan di bidang *furnitur* mebel semakin banyak jumlahnya disetiap daerah di Indonesia. Hal ini dapat dipahami mengingat semakin meningkatnya kebutuhan akan tempat tinggal maupun renovasi rumah seiring dengan semakin bertambahnya jumlah penduduk yang tinggal di Indonesia dan meningkatnya pendapatan masyarakat.

Industri *furniture* telah lama diakui sebagai industri dengan hasil karya yang mempunyai kualitas dan seni dengan karya terbaik dengan memberikan peluang kerja. Perkembangan industri *furniture* di Indonesia sangat bersaing dimana bahan baku alami banyak tersedia, memanfaatkan bahan baku kayu yang beraneka ragam dan mempunyai ciri khas menjadi kekuatan industri *furniture*, dengan potensi yang ada di Indonesia perusahaan Mebel Karya Satu menyediakan kebutuhan *furniture* bagi masyarakat yang membutuhkan dengan memberikan hasil dan kualitas yang baik, menjaga kepuasan pelanggan dengan menjaga kualitas produksi dan memberikan pelayanan sebaik-baiknya, memiliki sumber daya manusia ahli dibidangnya.

Namun sampai sekarang perusahaan Mebel Karya Satu meningkatkan penjualan maupun pemasaran produk belum menggunakan *website e-commerce*, perkembangan teknologi informasi yang paling dirasakan saat ini adalah *website* yang merupakan sekumpulan tampilan halaman yang memberikan banyak

informasi yang memiliki topik pembahasan yang disertai dengan gambar, video, musik, dan lain-lain. Perancangan *website* tidak bisa lepas dari tujuan untuk apa situs *website* tersebut dirancang, dalam pola pemasaran hasil produk perusahaan belum memanfaatkan *sistem information & communication technology* (ICT) melalui media internet sehingga akses penjualan hanya untuk wilayah Kota Pontianak, belum mencakup wilayah Kalimantan Barat bahkan keluar Kalimantan Barat.

Dengan tema *website* bisnis yang akan ditampilkan semoga dapat menjadi jalan keluar untuk mencapai target pasar secara *online*, diharapkan juga memenuhi keinginan dan kebutuhan target pasar perusahaan.

## **1.2 Latar Belakang Masalah**

Kemudahan dan keamanan serta kenyamanan dalam berbelanja adalah salah satu kekuatan dalam *e-commerce* (*electronic commerce*) untuk masyarakat yang tentu saja ingin menghemat waktu dan tenaga serta dapat mempermudah dalam membandingkan harga, karena masyarakat pada umumnya tidak ingin mencari atau mempersulit diri dalam berbelanja. Kenapa *website e-commerce* pada saat ini banyak menarik masyarakat untuk menghabiskan waktu yang sangat lama untuk memilih produk yang ditawarkan dari *website e-commerce*, ini dikarenakan *website e-commerce* memberikan pelayanan serta info yang lengkap dan sangat penting yang dapat memberikan gambaran pada masyarakat untuk membeli produk atau barang yang ditawarkan.

Bisnis mebel menjadi bisnis yang menjanjikan terutama di Indonesia. Indonesia merupakan negara berkembang, usaha mebel atau *furniture* sendiri

memberikan dampak positif dalam perkembangan pembangunan dengan menghasikan karya-karya terbaik seiring perkembangan jaman pada saat ini.

Perkembangan *sistem information & communication technology* (ICT) semakin pesat pada era modern, memungkinkan suatu perusahaan untuk mengembangkan atau memanfaatkan suatu teknologi berbasis sistem informasi *website e-commerce*, yang berkembang dalam aspek-aspek perkembangan *website*. Perkembangan tersebut dapat menunjang proses bisnis mebel atau *furniture* terutama dalam hal pemasaran produk yang dihasilkan kepada masyarakat, agar kemudahan serta keamanan dan kenyamanan pengalaman berbelanja di dunia maya. *E-commerce* menjadi salah satu cara transaksi *online* saat ini yang memberi banyak keuntungan dan sangat diminati seiring perkembangan internet yang semakin pesat dimasa ini.

*E-commerce (electronic commerce)* atau perdagangan secara elektronik yang telah mengubah bisnis menjadi *online* tidak hanya memperluas pilihan produk dan jasa bagi konsumen, tetapi juga membentuk peluang bisnis baru dan memperkuat bisnis yang telah ada untuk mengembangkan strategi dengan internet William, dkk. (2008 : 97).

Fenomena bisnis yang diharapkan dari *website e-commerce* perusahaan Mebel Karya Satu adalah menampilkan suatu tampilan yang memberikan kenyamanan dan kepercayaan pada konsumen atau masyarakat sebagai target pasar. Dalam bidang sistem teknologi digital diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam pelayanan terbaik pada era modern. Media *website e-*

*commerce* digunakan dengan tujuan memberikan kemudahan konsumen dalam memesan atau mencari info terbaru dari perusahaan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa peluang bisnis yang ditawarkan melalui *website e-commerce* dapat membantu masyarakat dengan menampilkan inovasi serta fitur-fitur menarik yang dapat menjadikan peluang yang lebih baik dalam proses bisnis di perusahaan. Namun permasalahan yang dihadapi sekarang, perusahaan Mebel Karya Satu masih belum memanfaatkan keuntungan dengan peluang pemasaran melalui *website e-commerce*. Penyebab antara lain masih kurang terbukanya pemikiran pemilik mebel Karya Satu untuk pemasaran usahanya lewat internet, disebabkan kurangnya pengetahuan tentang IT internet, masih adanya anggapan bahwa untuk menjual mebel cukup hanya dengan memberitakannya secara *multi level marketing* (MLM) atau dari mulut ke mulut berita akan kehadiran Mebel Karya Satu yang selama ini digunakan oleh pihak perusahaan atau pun cukup hanya dengan memasang baliho, brosur, kartu nama, dan stempel dimana kegiatan mebel dilangsungkan. Oleh sebab itu, perlu adanya pola baru dalam pemasaran perusahaan Mebel Karya Satu melalui *website e-commerce* yang menarik serta mampu meningkatkan pemasaran dari hasil mebel yang diproduksi.

### **1.3 Permasalahan**

Perkembangan *sistem information & communication technology* (ICT) semakin pesat pada era modern, memungkinkan suatu perusahaan untuk mengembangkan atau memanfaatkan suatu teknologi berbasis sistem informasi *website e-commerce* yang berkembang dengan pesat. Terutama dalam aspek-aspek

yang berhubungan dengan desain *website e-commerce*. Berdasarkan fenomena yang muncul perusahaan Mebel Karya Satu ingin menampilkan produk melalui fitur-fitur yang inovatif dan menarik berbasis *website e-commerce* sehingga masyarakat menjadi tertarik pada perusahaan.

1. Bagaimana Merancang *website e-commerce* untuk perusahaan mebel, sebagai media produk perusahaan?
2. Bagaimana Merancang *website e-commerce* sebagai media promosi?

#### **1.4 Ruang lingkup**

Ruang lingkup penulisan memfokuskan pada pembuatan *website e-commerce* sesuai teori-teori interaktif dan *desain*. Adapun batasan atau ruang lingkup yang dibahas dalam tulisan adalah :

1. Penulisan tugas akhir menitik beratkan pada perancangan *website* interaktif *e-commerce* perusahaan mebel dengan aplikasi dan interaksi yang inovatif untuk masyarakat.
2. Segment yang dituju adalah masyarakat dan investor perumahan.
3. Fokus *audiens* adalah untuk masyarakat di Indonesia dan tidak menutup kemungkinan ke mancanegara.

##### **1.4.1 Segmentasi**

1. Geografis

Secara geografis, penelitian ini dilakukan hanya pada perusahaan Mebel Karya Satu yang berada di wilayah Kota Pontianak dan dalam hal geografis proyek targetnya adalah masyarakat Indonesia namun tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat yang berada di luar negeri.

## 2. Demografis

Target *audience* dari segi demografis adalah produknya dipasarkan untuk memenuhi kebutuhan para pengembang perumahan dan masyarakat baik yang membangun rumah atau renovasi rumah di daerah Kota Pontianak (Kalimantan Barat) maupun di Indonesia dan mancanegara.

## 3. Psikografis

Dari segi psikografis adalah kebutuhan akan mebel dengan berbagai seni dan ukiran menjadi penting bagi masyarakat terutama masyarakat kota (*modern*). Oleh sebab itu, perusahaan Mebel Karya Satu berupaya memenuhi harapan masyarakat dengan menyiapkan berbagai jenis model *furniture* yang dibutuhkan oleh para pengembang maupun masyarakat yang ingin membangun rumah serta renovasi, Mebel Karya Satu menyediakan *furniture* yang diinginkan melalui berbelanja di internet.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dalam pembuatan Tugas Akhir, penulis berusaha membantu perusahaan Mebel Karya Satu untuk membangun *website e-commerce* dengan tujuan agar masyarakat mendapatkan informasi tentang perusahaan melalui *website e-commerce* dengan beberapa pertimbangan antara lain:

1. Merancang *website e-commerce* untuk perusahaan mebel, sebagai media produk perusahaan.
2. Bagaimana Merancang *website e-commerce* sebagai media promosi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang penguraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, batasan masalah serta sistematika dari penulisan Laporan Tugas Akhir.

### **Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

Menjelaskan mengenai uraian berbagai macam landasan teori yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dibahas.

### **Bab III Data Metode Penelitian**

Menguraikan analisa terhadap sistem yang akan dibangun meliputi spesifikasi kebutuhan, sistem pengolahan aplikasi dan data, serta spesifikasi aplikasi yang dibuat dalam tugas akhir.

### **Bab IV Pembahasan**

Menjelaskan tentang hasil perancangan serta fitur-fitur didalam *website*.

### **Bab V Penutup**

Menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai hasil dari penelitian.