Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer
Volume 5, Nomor 1, Maret 2025
e-ISSN: 2827-7953; p-ISSN: 2827-8135, Hal. 311-321
DOI: https://doi.org/10.55606/juisik.v5i1.1481
Available Online at: http://journal.sinov.id/index.php/juisik

Jawa Furnitur: Sistem Website Penjualan Furnitur Online untuk Meningkatkan Efisiensi dengan Fitur Bertransaksi dan Berinteraksi dengan Pelanggan

Junid Ricco Pratama[1*], Krisnando Duta Dwi Dagdo[2], Luqman Anas Naufal[3], Sendi Farera Adi Gunawan[4]
[1-4] Universitas Duta Bangsa, Indonesia

Alamat: Fakultas Ilmu komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta
Jl. Bhayangkara No.55, Tipes, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57154
Korespondensi penulis: 220101092@mhs.udb.ac.id [1*]

Abstract. *This report presents the design and development of a web-based e-commerce platform named "Jawa Furnitur," aimed at addressing various challenges in the furniture sales industry. The background of this project is driven by the growing demand for furniture and the limitations of conventional business models that still rely on offline marketing and manual transactions. These traditional models are no longer sufficient to meet the increasing market needs, thus requiring a more efficient and effective digital solution. In this context, the developed system is designed to facilitate online sales of new furniture, providing an integrated solution that helps sellers manage inventory, process transactions, and expand their market reach. The "Jawa Furnitur" platform is designed with a user-friendly interface, making it easy to use for both sellers and buyers. Efficient product search features, secure payment system integration, and well-managed shipping processes ensure a pleasant shopping experience. This system allows sellers to manage their products in real-time and provide accurate and up-to-date information to customers. By utilizing digital technology, transactions can be processed faster and securely, helping to increase customer satisfaction. The primary goal of developing the "Jawa Furnitur" platform is to improve operational efficiency for sellers, expand market segmentation, and support the B2C (Business to Customer) business model. It is expected that this platform will make a significant contribution to the digital transformation of the furniture retail sector, particularly for SMEs, by providing a practical and systematic means for transacting and interacting with customers. With this platform, small and medium-sized businesses can grow rapidly, introduce their products to a broader market, and accelerate the buying and selling process in the increasingly competitive furniture industry.*

Keywords: *E-commerce, Furnitur, Sistem Informasi, Transformasi Digital, Website.*

Abstrak. Laporan ini menyajikan perancangan dan pengembangan platform e-commerce berbasis web yang diberi nama "Jawa Furnitur". Platform ini bertujuan untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh industri penjualan furnitur. Latar belakang proyek ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pasar yang terus meningkat terhadap furnitur dan keterbatasan model bisnis konvensional yang masih bergantung pada pemasaran offline dan transaksi manual. Model bisnis ini tidak dapat memenuhi kebutuhan pasar yang semakin berkembang, sehingga diperlukan solusi digital yang lebih efisien dan efektif. Dalam konteks ini, sistem yang dikembangkan dirancang untuk memfasilitasi penjualan furnitur baru secara online, menyediakan solusi terintegrasi yang membantu penjual dalam mengelola inventaris, memproses transaksi, serta memperluas jangkauan pasar mereka. Platform "Jawa Furnitur" dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna, sehingga mudah digunakan oleh penjual maupun pembeli. Fitur pencarian produk yang efisien, integrasi sistem pembayaran yang aman, dan proses pengiriman yang terkelola dengan baik memungkinkan pengalaman belanja yang menyenangkan. Sistem ini memberikan kemudahan bagi penjual dalam mengelola produk secara real-time, serta memastikan informasi yang akurat dan up-to-date kepada pelanggan. Dengan menggunakan teknologi digital, transaksi dapat diproses lebih cepat dan aman, yang membantu meningkatkan kepuasan pelanggan. Tujuan utama dari pengembangan platform "Jawa Furnitur" adalah untuk meningkatkan efisiensi operasional penjual, memperluas segmentasi pasar, dan mendukung model bisnis B2C (Business to Customer). Diharapkan, platform ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam transformasi digital di sektor ritel furnitur, khususnya bagi UKM, dengan menyediakan sarana yang praktis dan sistematis untuk bertransaksi dan berinteraksi dengan pelanggan. Dengan adanya platform ini, pelaku usaha kecil dan menengah dapat berkembang lebih pesat, memperkenalkan produk mereka ke pasar yang lebih luas, serta mempercepat proses jual beli di industri furnitur yang semakin kompetitif.

Kata kunci: *E-commerce, Furnitur, Sistem Informasi, Transformasi Digital, Website.*

Received: Februari 28, 2025; Revised: Maret 14, 2025; Accepted: Maret 28, 2025; Published: Maret 31, 2025

1. LATAR BELAKANG

Kebutuhan akan furnitur terus meningkat seiring dengan pertumbuhan properti residensial dan komersial, baik di perkotaan maupun pedesaan. Konsumen modern mencari kemudahan dan pilihan yang lebih luas dalam berbelanja furnitur yang sesuai dengan gaya hidup dan anggaran mereka (Agustina, F., & Susianti, Y., 2022).

Meskipun banyak toko furnitur yang telah ada, sebagian besar masih mengandalkan pemasaran offline dan transaksi manual. Ini menciptakan tantangan dalam hal jangkauan pasar, efisiensi operasional, dan pengelolaan inventaris. Keterbatasan ini menghambat pertumbuhan bisnis dan mempersulit konsumen yang berlokasi jauh untuk mendapatkan informasi produk secara lengkap dan melakukan pembelian (Wahyudi, S., & Susanto, R. A., 2023).

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah platform e-commerce yang dirancang khusus untuk industri furnitur. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai katalog produk, tetapi juga sebagai sistem manajemen yang terintegrasi untuk membantu penjual mengelola stok, memproses transaksi, dan menganalisis penjualan. Dengan adanya platform berbasis web ini, diharapkan dapat menciptakan penjualan yang lebih efektif, memperluas jangkauan pasar, dan memberikan kemudahan bagi pembeli dalam bertransaksi secara online. Selain itu, perancangan sistem ini juga bertujuan untuk mendukung model bisnis B2C (Business to Customer), di mana perusahaan dapat menjual produknya langsung kepada konsumen akhir (Pradana, M. A., & Sari, N., 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Kebutuhan akan furnitur terus meningkat seiring dengan pertumbuhan properti residensial dan komersial, baik di perkotaan maupun pedesaan. Konsumen modern mencari kemudahan dan pilihan yang lebih luas dalam berbelanja furnitur yang sesuai dengan gaya hidup dan anggaran mereka (Agustina, F., & Susianti, Y., 2022).

Meskipun banyak toko furnitur yang telah ada, sebagian besar masih mengandalkan pemasaran offline dan transaksi manual. Ini menciptakan tantangan dalam hal jangkauan pasar, efisiensi operasional, dan pengelolaan inventaris. Keterbatasan ini menghambat pertumbuhan bisnis dan mempersulit konsumen yang berlokasi jauh untuk mendapatkan informasi produk secara lengkap dan melakukan pembelian (Wahyudi, S., & Susanto, R. A., 2023).

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah platform e-commerce yang dirancang khusus untuk industri furnitur. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai katalog produk, tetapi juga sebagai sistem manajemen yang terintegrasi untuk membantu penjual mengelola stok, memproses transaksi, dan menganalisis penjualan. Dengan adanya platform berbasis web ini, diharapkan

dapat menciptakan penjualan yang lebih efektif, memperluas jangkauan pasar, dan memberikan kemudahan bagi pembeli dalam bertransaksi secara online. Selain itu, perancangan sistem ini juga bertujuan untuk mendukung model bisnis B2C (Business to Customer), di mana perusahaan dapat menjual produknya langsung kepada konsumen akhir (Pradana, M. A., & Sari, N., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D), dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah platform digital bernama "Jawa Furnitur". Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk baru, dalam hal ini sebuah sistem e-commerce dan solusi interior digital berbasis Laravel, yang dapat mengatasi permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan pengguna.

a Tahap Riset dan Pengumpulan Informasi

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, potensi, dan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem.

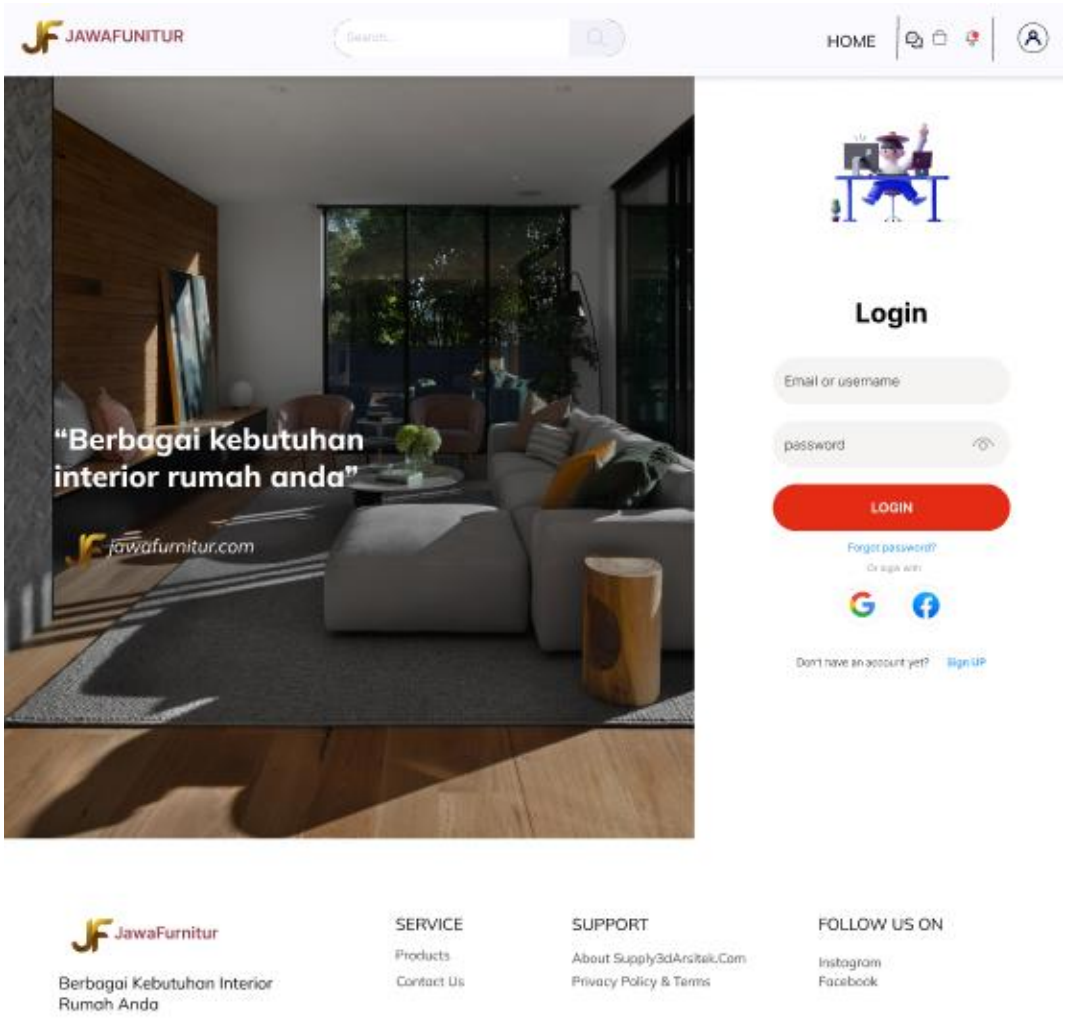
- Analisis Kelemahan Sistem: Menggunakan metode analisis PIECES untuk mengidentifikasi kelemahan pada proses bisnis yang ada
  - Performance: Proses transaksi dan pencatatan pesanan masih manual sehingga memperlambat pelayanan.
  - Information: Informasi produk tidak konsisten.
  - Control: Tidak ada hak akses yang berbeda antara pengguna.
  - Efficiency: Proses pencatatan pesanan dan pembayaran belum terintegrasi.
  - Service: Respon pelayanan pelanggan lambat.
- Analisis Kebutuhan Sistem: Melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem yang akan dibangun.
  - Kebutuhan Fungsional: Menjabarkan fitur-fitur utama yang harus disediakan untuk pelanggan, admin, dan owner.
  - Kebutuhan Non-Fungsional: Menentukan spesifikasi perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), kebutuhan operasional, dan pengetahuan pengguna (brainware).

b Tahap Pengembangan Produk

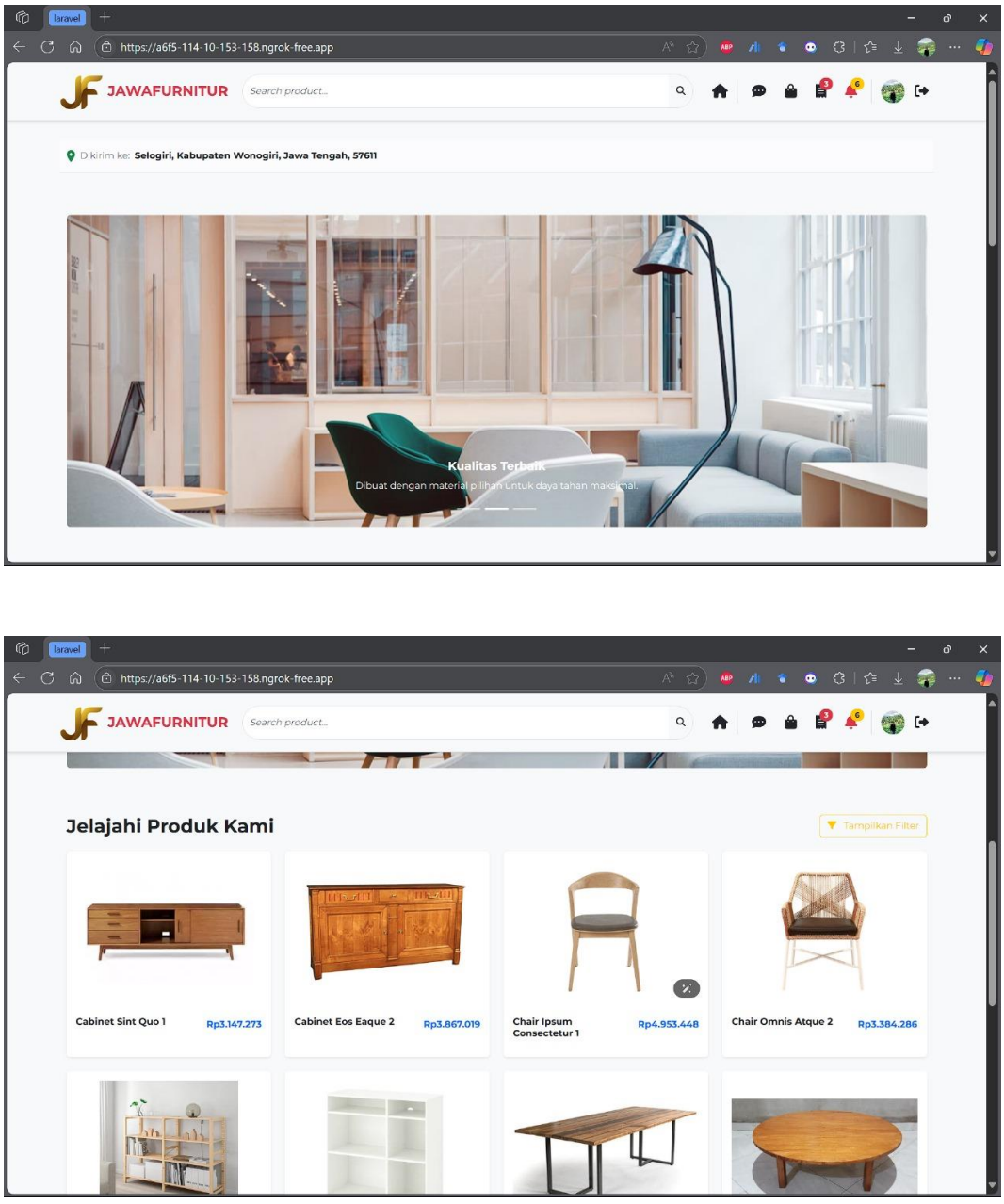
Tahap ini merupakan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

- Perancangan Database: Mendesain struktur basis data yang terdiri dari tabel-tabel penting seperti Tabel Admin, Tabel User, Tabel Produk, dan Tabel Pemesanan.
- Perancangan Antarmuka (Interface): Membuat rancangan visual antarmuka pengguna (UI) menggunakan wireframe dengan Figma untuk berbagai halaman, baik untuk pelanggan maupun admin dan owner. Perancangan ini mencakup halaman registrasi, login, dashboard, detail produk, keranjang belanja, pembayaran, riwayat pesanan, hingga detail pesanan.

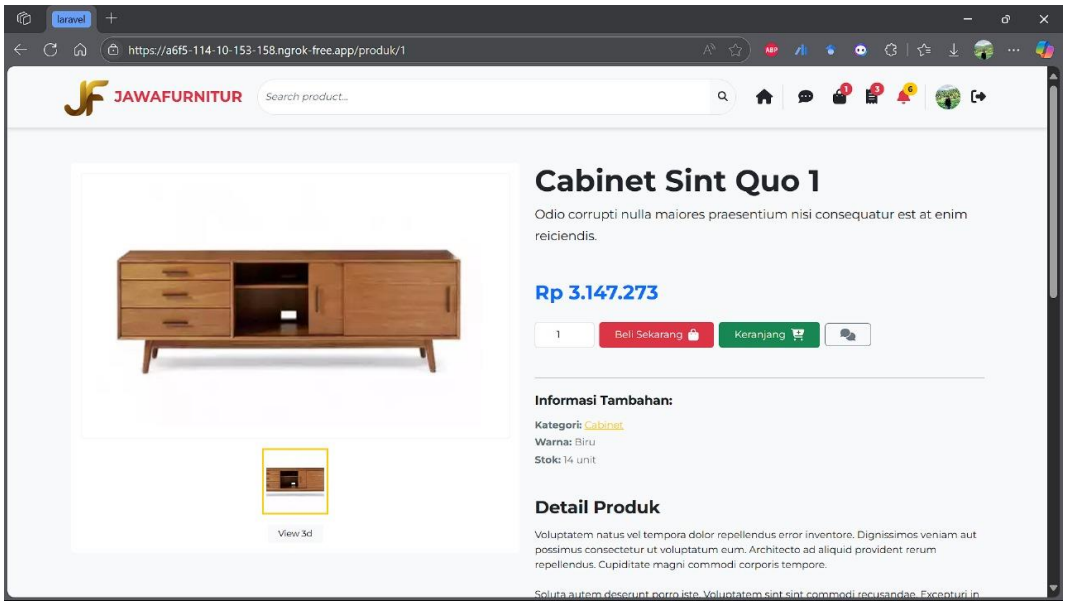
4. HASIL DAN PEMBAHASAN



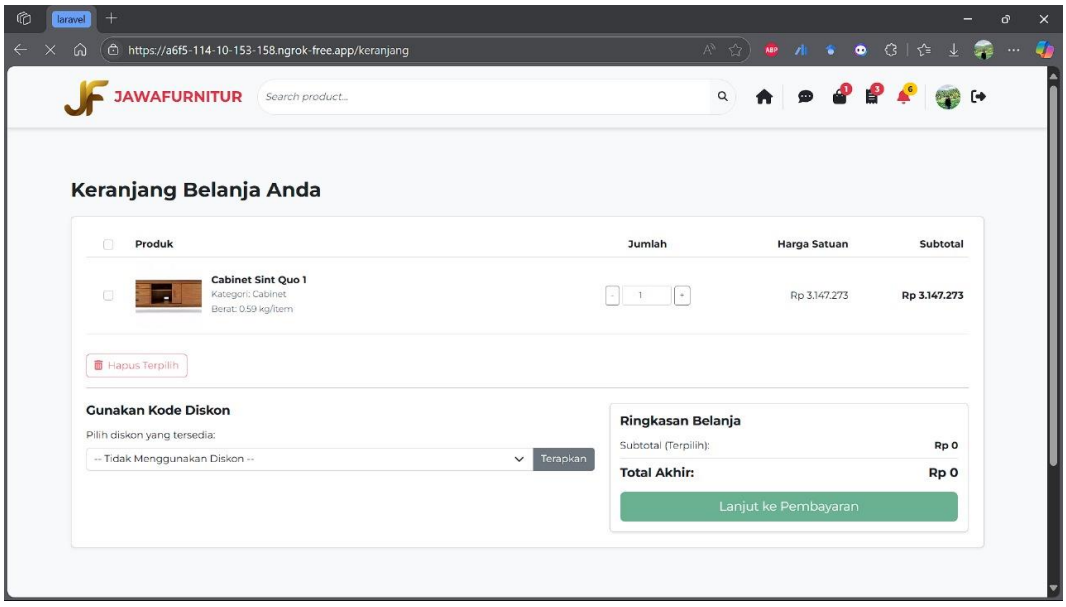
Gambar 1. Bagian Halaman Login



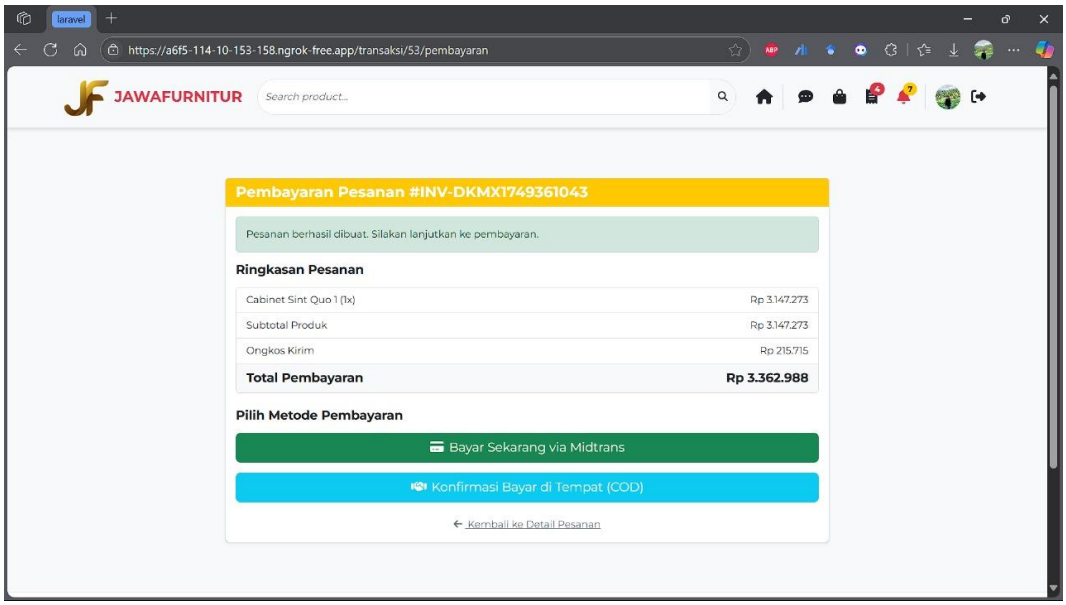
Gambar 2. Bagian Halaman Beranda



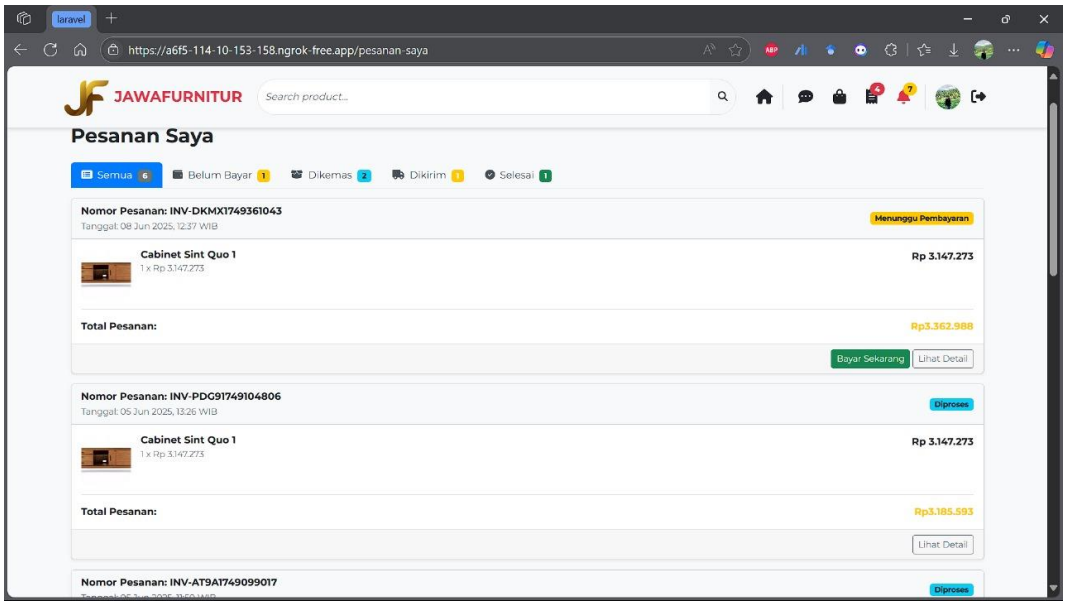
Gambar 3. Bagian Halaman Produk



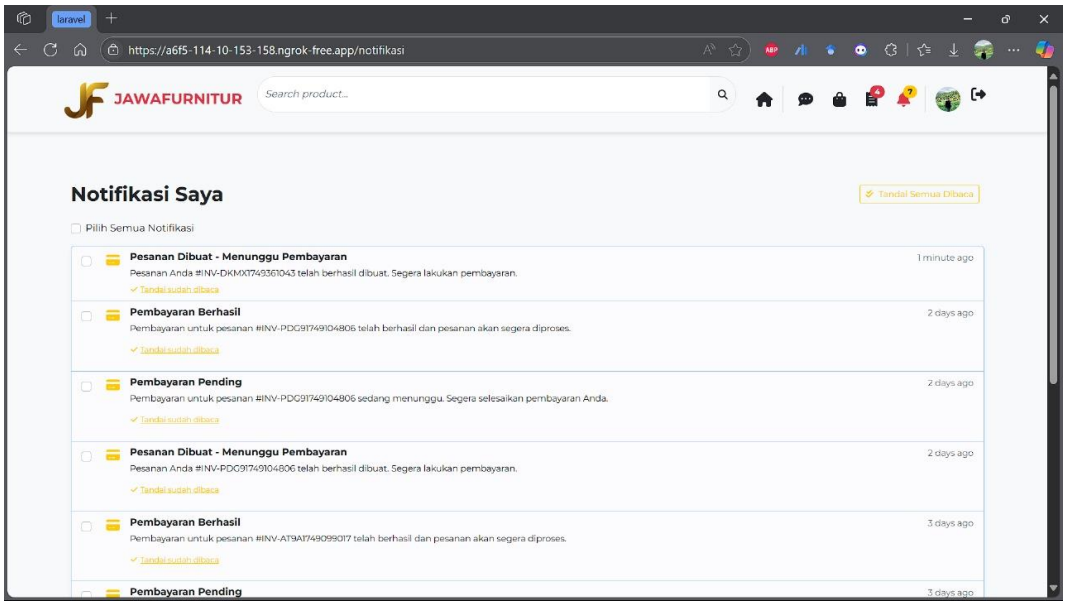
Gambar 4. Bagian Halaman Keranjang Belanja



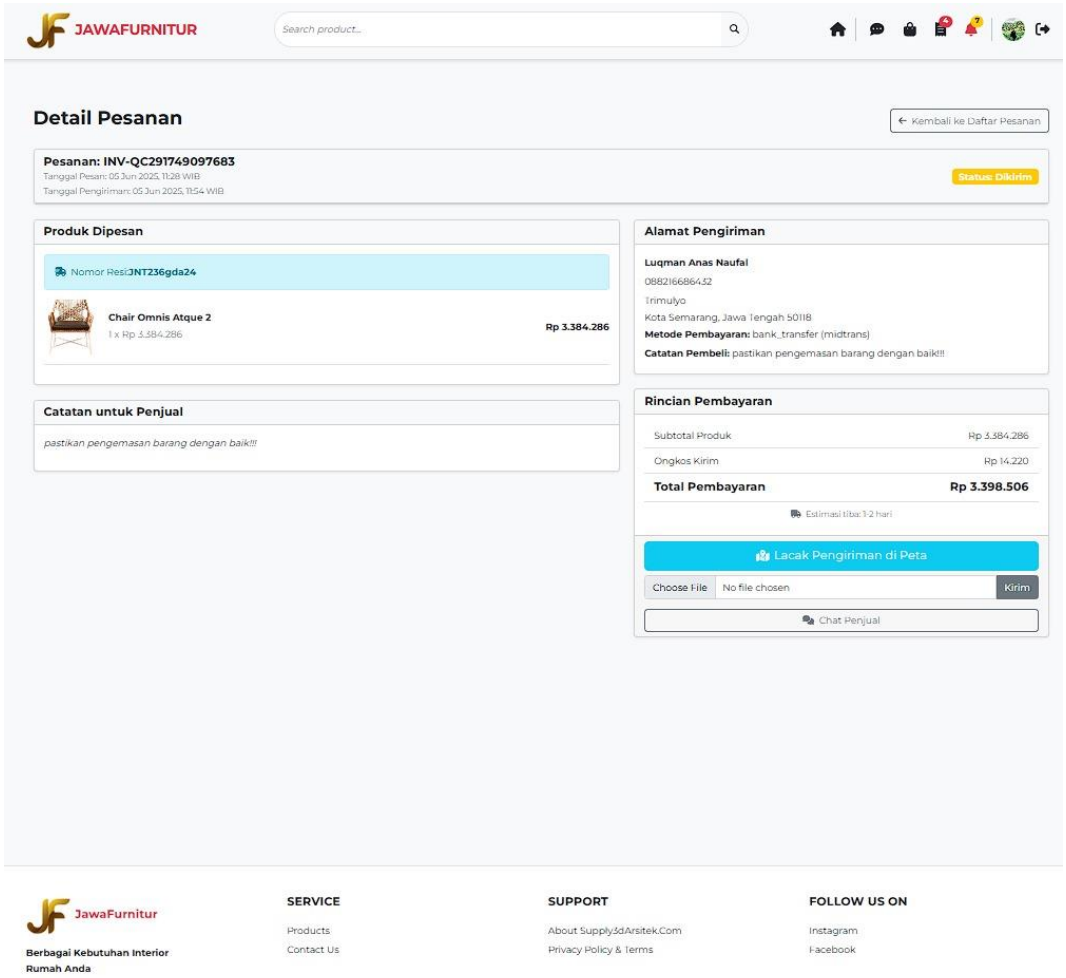
Gambar 5. Bagian Halaman Pembayaran



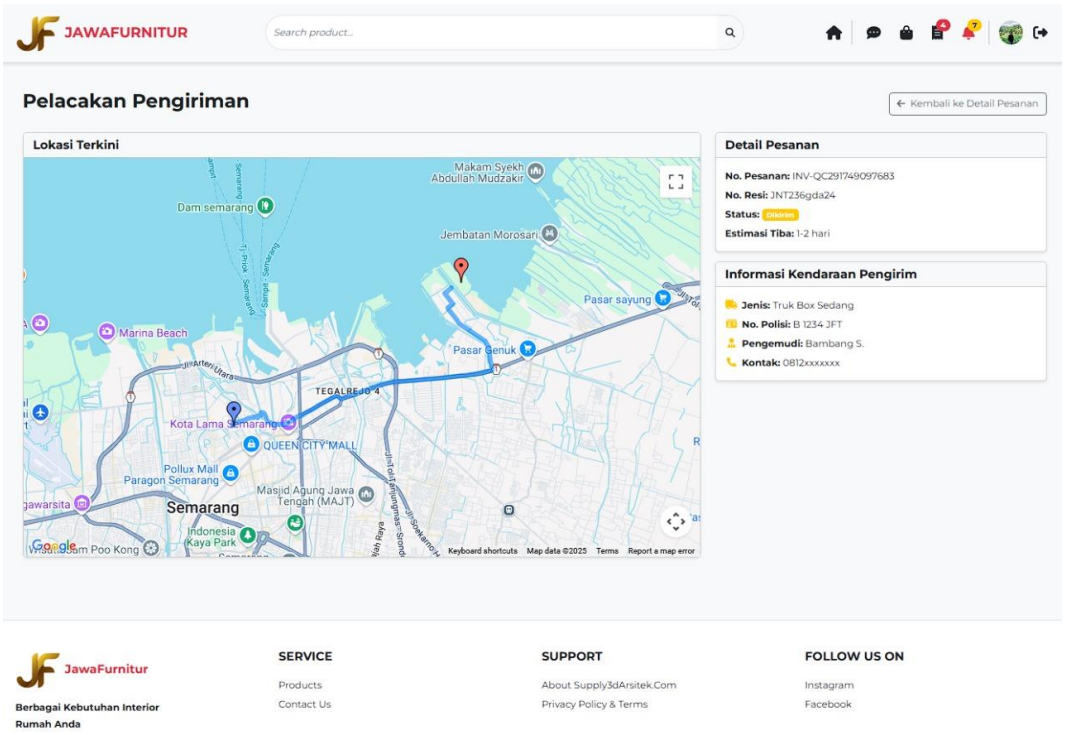
Gambar 6. Bagian Halaman Pesanan Saya



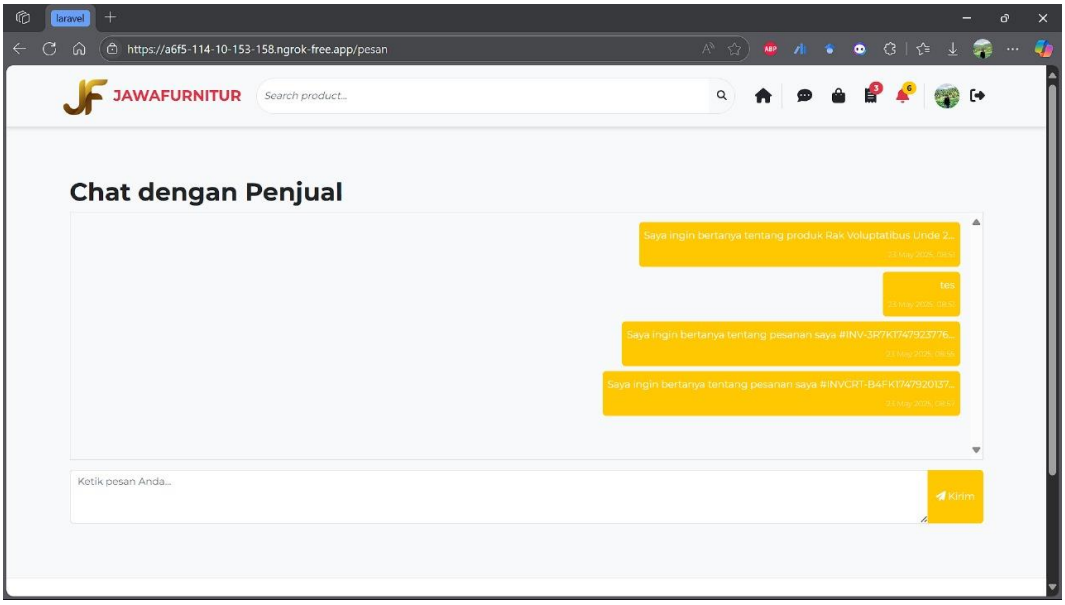
Gambar 7. Bagian Halaman Notifikasi



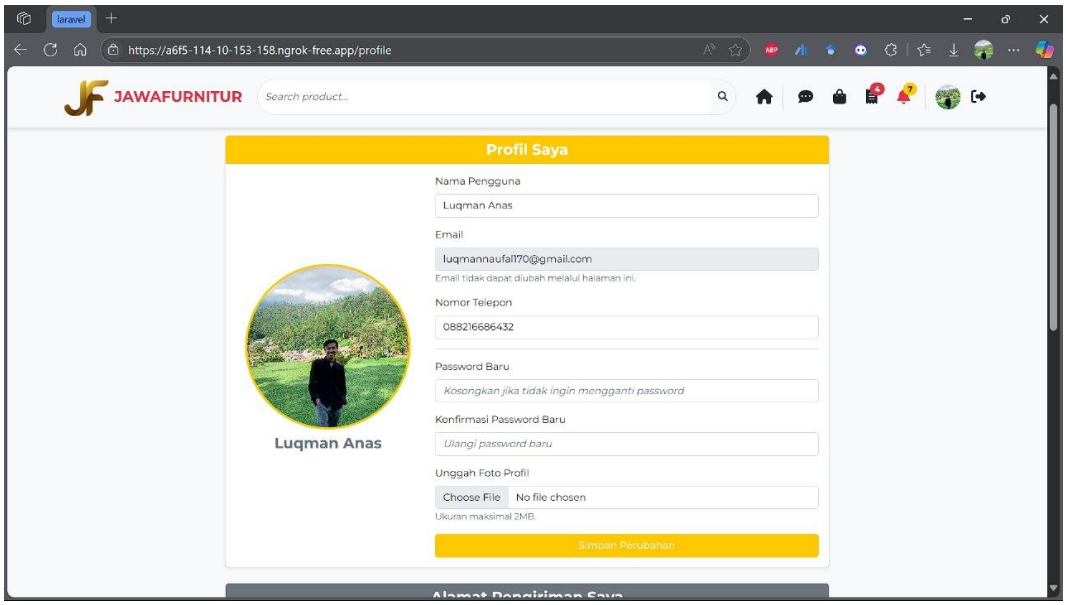
Gambar 8. Bagian Halaman Detail Pesanan



Gambar 9. Bagian Halaman Map



Gambar 10. Bagian Halaman chat Dengan Penjual



Gambar 11. Bagian Halaman Profil User

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahsan dari penulisan laporan diatas tentang rancang bangun penjualan furnitur berbasis web, dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai upaya memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pada bidang teknologi dalam melakukan proses penjualan furnitur.

DAFTAR REFERENSI

Agustina, F., & Susianti, Y. (2022). Perancangan sistem e-commerce untuk penjualan furniture berbasis website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis, 12*(1), 1-10.

Bagus, Y., & Arifin, N. (2022). Sistem informasi penjualan online furniture berbasis website. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1*, 687–696.

Gracia, V. (2016). Sistem informasi e-commerce spare part dan aksesoris handphone di Digital Acc berbasis web. *Jurnal Teknologi, 1*(1).

Hakim, F. N., & Solechan, A. (2017). Perancangan sistem informasi penjualan online pada UKM industri Monel Desa Kriyan Jepara. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS, 3*(1). https://doi.org/10.26877/jiu.v3i1.1327

Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah, 10*(2), 182–189. https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310

Handayani, S. P. M., & Purnama, B. E. (2018). Pembuatan website e-commerce pada distro Java Trend. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*.

Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan e-commerce pada Raja Komputer menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. *J. Media Infotama, 17*(1), 54–66. https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317

Kasus, S., Toko, P., & Kota, P. (2015). Implementasi e-commerce sebagai media penjualan online. *Jurnal Teknologi, 29*(1).

Kosasi, S., & Yuliani, I. D. A. E. (2015). Penerapan rapid application development pada sistem penjualan sepeda online. *Jurnal SIMETRIS, 6*(1), 27-36. https://doi.org/10.24176/simet.v6i1.234

Pradana, M. A., & Sari, N. (2024). Analisis dan perancangan website penjualan furniture berbasis web dengan metode waterfall. *Jurnal Komputasi dan Teknologi Informasi, 7*(1), 34-42.

Rochman, A., Triono, & Wibowo, B. C. (2021). Sistem informasi penjualan furniture berbasis web studi kasus Iser Raya Mebel. *Sistem Informasi Penjualan Furniture, 3*(2), 1-6. Available at: http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/AJCSR/article/view/371. https://doi.org/10.38101/ajcsr.v3i2.371

Sholiq, Y., Astuti, H. M., Susanto, T. D., Herdianti, A., & Ghozali, K. (2018). Perancangan dan pembuatan aplikasi website e-commerce untuk produk kerajinan tangan UMKM Nena Namo. *Jurnal SMATIKA, 8*(2), 80-95. https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02.210

Sukamdani, N. B. (2018). Perancangan strategi e-commerce berbasis website untuk meningkatkan penjualan (studi kasus "Songket Kito" kain khas Palembang). *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, 7*(1), 77-86.

Wahyudi, S., & Susanto, R. A. (2023). Penerapan e-business dalam meningkatkan efisiensi penjualan pada industri furniture. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 10*(2), 56-65.

Wicaksono, A., Lumenta, A. S. M., Sugiarso, B. A., & Ratulangi, U. S. (2017). Rancang bangun sistem informasi penjualan furniture pada Galeri Ukir Mebel berbasis web. *Jurnal Ilmiah, 11*(1). https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.17653