

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang, teknologi menjadi elemen penting dalam mendukung berbagai sektor kehidupan, termasuk di bidang bisnis dan manajemen produk. Salah satu sektor yang dapat memperoleh manfaat signifikan dari teknologi adalah industri *furnitur*. Namun, hingga saat ini, Toko Dunia Mebel sebagai salah satu pelaku usaha di bidang penjualan *furnitur*, masih menghadapi kendala dalam pengelolaan katalog produk karena sebagian besar proses penjualan masih dilakukan dengan memakai buku katalog. Metode ini sering kali menimbulkan berbagai hambatan, seperti kurangnya efisiensi dalam pencarian data, keterbatasan akses informasi, serta minimnya Tampilan produk yang menarik dan informatif bagi pelanggan.

Konsumen modern memiliki kebutuhan yang semakin tinggi akan informasi produk yang lengkap dan mudah diakses. Tampilan produk dalam bentuk gambar yang jelas dan menarik juga menjadi aspek penting yang memengaruhi keputusan pembelian. Untuk menjawab tantangan tersebut, Toko Dunia Mebel membutuhkan solusi digital yang praktis, efektif, dan mudah diakses, baik bagi pengelola toko maupun pelanggan.

Pengembangan aplikasi katalog produk hadir sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pengelola Dunia Mebel dalam mendokumentasikan dan mengatur informasi produk secara elektronik, termasuk rincian penting seperti deskripsi, harga, dan ketersediaan barang. Di samping itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur foto produk yang memungkinkan pelanggan melihat dengan lebih jelas dan menarik barang-barang yang ditawarkan.

Melalui implementasi aplikasi ini, Dunia Mebel dapat meningkatkan efisiensi operasional serta menyajikan informasi produk secara profesional.

Calon pembeli juga akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik dalam menelusuri katalog produk dan memastikan ketersediaan produk yang mereka butuhkan, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem penyimpanan data *furnitur* yang mudah diakses melalui aplikasi Android?
2. Bagaimana menyertakan fitur yang memungkinkan untuk melihat gambar produk *furnitur* secara langsung ketika membuka produk yang diinginkan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus pengembangan dan agar aplikasi berjalan dengan optimal, beberapa batasan masalah dalam aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi mendukung perangkat berbasis *Android*.
2. Aplikasi menyimpan data *furnitur* dalam bentuk teks dan gambar.
3. Aplikasi digunakan untuk penyimpanan data perabot.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi Android yang dapat digunakan untuk menyimpan data *furnitur* secara efisien, termasuk detail produk dan gambar.
2. Mempermudah pengguna dalam mengakses dan mencari data *furnitur* berdasarkan kategori atau produk tertentu.
3. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyertakan fitur gambar sehingga pengguna dapat langsung melihat tampilan *furnitur* yang mereka cari.
4. Menyediakan platform sederhana yang mempermudah pengelolaan

data furnitur

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah Pengelolaan Data
 - a. Aplikasi mempermudah pemilik usaha perabotan untuk menyimpan dan mengelola data produk dalam bentuk teks dan gambar secara terstruktur.
2. Kemudahan Akses Dengan Perangkat Android
 - a. Pemilik, Staff dan pelanggan dapat dengan mudah mengakses data perabotan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat Android, tanpa memerlukan perangkat tambahan.
3. Tampilan Produk yang Lebih Detail
 - a. Fitur Tampilan dalam bentuk gambar memudahkan pelanggan untuk memahami detail produk, seperti desain dan ukuran, secara lebih jelas dibandingkan dengan sekadar deskripsi teks.
 - b. Fitur Tampilan Juga Menyediakan Stok dari perabotan yang di tampilkan
4. Mempercepat Penyajian Informasi ke Pelanggan
 - a. Aplikasi ini mempermudah pelanggan dan staff dan pelanggan mencari produk yang mereka inginkan berdasarkan data yang tersimpan.
5. Penerapan Ilmu

Memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dalam bentuk nyata melalui pengembangan aplikasi.
6. Penguasaan Teknologi

Meningkatkan pemahaman peneliti mengenai penggunaan Flutter, Firebase, serta konsep perancangan basis data dan antarmuka aplikasi.