

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam beberapa dekade terakhir, furnitur telah menjadi bagian penting dari gaya hidup modern, seperti terlihat dari tren penggunaan furnitur multifungsi di hunian minimalis dan meningkatnya permintaan furnitur yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan ruang kerja di rumah. Furnitur tidak hanya berfungsi sebagai elemen utilitas, tetapi juga sebagai elemen estetika yang mencerminkan kepribadian dan gaya hidup pemiliknya dalam berbagai ruang. Furnitur umumnya terbuat dari berbagai jenis kayu, tetapi bahan lain seperti logam, plastik, bambu, dan rotan juga semakin banyak digunakan[1]. Namun, di balik nilai estetikanya, furnitur juga dapat menjadi sumber limbah besar (bulky waste) ketika sudah tidak lagi digunakan, yang berdampak signifikan pada lingkungan.

Pengelolaan limbah furnitur menjadi salah satu tantangan besar dalam menjaga kelestarian lingkungan. Data dari Laria et al.[2] menunjukkan bahwa jumlah sampah di Indonesia mencapai sekitar 7,2 juta ton per tahun. Jumlah ini kemungkinan lebih besar jika mempertimbangkan limbah yang tersebar dan tertimbun di berbagai lokasi yang belum terdata secara komprehensif. Limbah furnitur, meskipun tidak termasuk barang habis pakai, sering kali berakhir di tempat pembuangan sampah tanpa pengolahan yang tepat, memperburuk permasalahan limbah di Indonesia.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah pendekatan ekonomi sirkular. Pendekatan ini berfokus pada pengolahan kembali limbah menjadi produk bernilai guna, seperti pembuatan furnitur dari kayu bekas yang terbukti dapat mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan berdasarkan studi kasus pengolahan limbah kayu menjadi furnitur (Kusumaningrum et al). Penelitian yang dilakukan oleh[3], menunjukkan bahwa pengembangan prototipe desain antarmuka pengguna yang dirancang untuk mempromosikan

produk daur ulang dapat meningkatkan kesadaran dan minat konsumen terhadap produk tersebut. Desain antarmuka yang intuitif, menarik, dan informatif menjadi salah satu kunci keberhasilan promosi produk ramah lingkungan.

Kesadaran masyarakat terhadap isu keberlanjutan juga semakin meningkat. Sebuah laporan dari Katadata (2024) berjudul "Tren Konsumen Ramah Lingkungan di Indonesia" menyebutkan bahwa konsumen di Indonesia bersedia membayar lebih untuk produk yang mendukung keberlanjutan dan ramah lingkungan. Hal ini mencerminkan adanya peluang besar dalam memanfaatkan tren tersebut untuk mempromosikan furnitur daur ulang yang tidak hanya berkontribusi pada pengurangan limbah tetapi juga meningkatkan nilai ekonomi.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang front-end toko furnitur Refurnish sebagai langkah strategis dalam mempromosikan furnitur daur ulang. Penelitian ini tidak hanya mendukung ekonomi hijau tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengurangan limbah furnitur di Indonesia. Diharapkan, melalui desain antarmuka yang efektif, toko furnitur "Refurnish" dapat menjadi platform yang mendorong masyarakat untuk lebih memilih produk furnitur hasil daur ulang.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang front-end untuk toko furnitur Refurnish yang mendukung transaksi secara online?

BATASAN MASALAH

1. Studi ini tidak mencakup analisis secara mendalam tentang dampak ekonomi dari implementasi sistem terhadap konsumen.
2. Data yang digunakan dalam penelitian tidak melibatkan data realtime dari toko.
3. Fokus system hanya fungsi dasar transaksi online, seperti pencarian produk, pembelian dan konfirmasi pembayaran.

4. Pengguna sistem yang difokuskan adalah pembeli, tanpa mencakup peran admin secara mendalam di dalam website.

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang website toko furniture refurnish yang memfasilitasi pengguna untuk membeli furniture daur ulang secara online.
2. Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses website seperti fitur sistem pencarian dan proses transaksi yang sederhana.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Menambah referensi dalam pengembangan website yang berorientasi pada produk berbasis daur ulang.
2. Membantu toko furnitur refurnish dalam memperluas jangkauan pasar melalui platform digital.
3. Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mengakses dan membeli produk furnitur ramah lingkungan.

SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini kami membuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi – definisi yang melandasi penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai dalam penulisan karya ilmiah ini yang meliputi semua tahapan atau diagram tahapan dalam perancangan sistem.

BAB IV : ANALISA PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisa terhadap permasalahan dan perancangan sistem penjualan berbasis web. Yang mana berisikan analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan informasi sistem yang ditawarkan, perancangan aplikasi, struktur menu, keluaran sistem dan fungsi tombol yang terdapat dalam WEB tersebut.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan penguji hasil perancangan website yang telah dibuat.

BAB VI : HASIL DAN KESIMPULAN

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan – kesimpulan mengenai pembahasan dari bab – bab sebelumnya dan juga disini penulis mencoba memberikan saran – saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik.