Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Toko Suci Furniture

[1]Calitos Liecardo, [2] Felix Jenson Wijaya, [3]Djoni, [4]Megawati, [5]Nuraina
[1,2,3,4,5]Universitas Mikroskil
Medan, Indonesia

[1]182110170@students.mikroskil.ac.id, [2]182110579@students.mikroskil.ac.id, [3]djoni@mikroskil.ac.id, [4]megawati@mikroskil.ac.id, [5]nuraina.nasution@mikroskil.ac.id

*Penulis Korespondensi
Diajukan : 25/03/2023
Diterima : 14/04/2023
Dipublikasi : 19/04/2023

ABSTRAK
Di masa pandemi Covid-19 banyak usaha yang mengalami penurunan penjualan termasuk bisnis furniture. Pembatasan kegiatan masyarakat dan anjuran dari pemerintah untuk di rumah saja selama pandemi membuat bisnis furniture mengalami kesulitan penjualan karena pembeli harus melihat langsung ke toko untuk memastikan barang tersebut sesuai keinginannya. Hal ini juga dirasakan oleh toko Suci *Furniture*. Sistem informasi penjualan *Furniture* adalah sebuah layanan sistem informasi penjualan furniture secara online yang dapat menghubungkan penjual dan pembeli tanpa harus mengunjungi toko. Dengan adanya fitur *Augmented Reality* maka diharapkan pembeli dapat melihat simulasi barang tersebut sebelum membeli dan mendesain sesuai ruangan yang ada. Analisis dan Perancangan sistem informasi penjualan Furniture ini menggunakan metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)*. Perancangan tampilan *FrontEnd* dibuat berbasis *Mobile*, sedangkan tampilan BackEnd dibuat berbasis Web yang akan digunakan oleh pihak toko untuk memproses pesanan. Skripsi ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan sistem informasi penjualan Furniture yang dapat memberikan solusi alternatif yang jika dilanjutkan ke tahap pengembangan maka diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan penjualan pada toko Suci *Furniture*.

Kata Kunci: *augmented realit*, *furniture*, penjualan online, sistem informasi penjualan.

I. PENDAHULUAN
Industri *furniture* merupakan salah satu sektor yang merasakan dampak kemunduran dari pandemi *Covid-19*. Salah satu dampaknya yang paling terasa adalah membuat mobilitas masyarakat terbatas (Purnama, 2021). Kalangan pedagang *furniture* di Jepara juga mengalami penurunan. Awalnya mendapatkan rata-rata 5 - 10 orderan setiap bulan menjadi sulit mendapatkan orderan. Bapak Maulana pengusaha *furniture* di Jepara mengaku bahwa sebelumnya dia bisa mendapatkan sampai 20 orderan setiap bulan. Namun, omzet dagangannya menurun sejak adanya *Covid-19*. Untuk mendapatkan 1 orderan per bulan sekarang sangat sulit pada Agustus 2020 (Dedy, R. P., 2020). Kondisi ini juga dialami oleh toko Suci Furniture yang berada di Tanjung Morawa, Deli Serdang, yang merasa pengunjung semakin sepi. Hal ini akan berdampak langsung pada omzet toko Suci Furniture karena penjualan hanya dilakukan secara *offline*.

Namun dengan adanya kemajuan teknologi yang lebih inovatif dan kreatif, industri *furniture* justru mengalami pertumbuhan industri yang tumbuh 8,04 persen pada kuartal I 2021 (Purnama, 2021), (Uli, 2021). Menteri Perindustrian Agus Gumiwang Kartasasmita menilai daya beli masyarakat

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023 e-ISSN : 2541-1330
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282 p-ISSN : 2541-1332

terhadap *furniture* lokal cukup tinggi di era pandemi *Covid-19* (Uli, 2021). Pertumbuhan positif industri *furniture* di dalam negeri terjadi karena ada peralihan aktivitas masyarakat, misalnya yang sebelumnya bekerja di kantor menjadi di rumah. Terbatasnya ruang gerak di era *new normal* menciptakan kebutuhan menata dan renovasi rumah agar lebih nyaman dalam melakukan aktivitas di rumah (Purnama, 2021), (Uli, 2021), (Andriani, 2020). Hal ini terlihat dari data penjualan *furniture* di Indonesia yang meningkat, termasuk peningkatan penjualan *online* sebesar dua kali lipat di *Urban Quarter*, *marketplace furniture* dan peralatan rumah dengan ragam *brand* lokal kualitas internasional (Andriani, 2020).

Namun ketika pemberlakuan PPKM untuk beberapa bulan yang lalu, cukup kembali berdampak pada bisnisnya yang sebelumya sudah mulai membaik di awal tahun 2021. Membuat toko *online* memang lebih jauh efisien saat kondisi pandemi seperti saat ini. Ari Sanjaya (*CEO Ku Casa*) yang bergerak di bidang industri *furniture*, kini tengah mengarahkan dagangannya dari yang ritel *gallerry* menjadi ke *e-commerce*. Efisiensinya adalah mengurangi *variable cost* yang pastinya memberatkan perusahaan. Ada beberapa karyawan kontrak yang terpaksa tidak dilanjutkan dan biaya-biaya seperti penyewaan tempat *gallery* tidak menjadi beban jika beralih ke digital (Purnama, 2021).

Beberapa faktor yang membuat industri *furniture* ini berkembang melalui media *online*, yang dikutip dari *furniturecore.com*, antara lain karena faktor *variant* yang banyak tersedia di pasar *online*, lalu kemudahan berbelanja, baik itu pengiriman, pembayaran, dan kebijakan retur barang, serta tidak perlu keluar dari rumah untuk berbelanja keperluan *furniture*. Selain itu diperkirakan, *trend* ke depan industri *furniture* adalah dengan adanya tambahan pelayanan konsultasi secara *online* serta adanya *augmented* atau *virtual reality* untuk *furniture* tersebut ketika pembeli menempatkan *furniture* tersebut pada rumah mereka (Pertumbuhan Industri dan potensi target market furniture di Indonesia, 2019).

Pembeli membutuhkan suatu teknologi yang dapat membuat *furniture* tersebut terlihat seperti nyata dan dapat menyesuaikan dengan ruangan tanpa perlu mendatangi toko. Teknologi yang dibutuhkan seperti *Augmented Reality* akan sangat membantu pembeli dalam membeli *furniture* secara *online* dan dapat mengurangi kekecewaan pembeli akibat barang yang dikirimkan tidak cocok dengan ruangan.

Selain itu dibutuhkannya fitur penawaran harga yang biasanya hanya bisa dilakukan secara *offline* agar pembeli merasa lebih puas dengan harga yang diberikan. Dan juga fitur menabung yang memungkinkan pembeli untuk menyimpan uang sampai nilainya sesuai dengan barang yang diinginkan. Fitur menabung ini berguna bagi pembeli yang ingin membeli *furniture* namun belum memiliki uang yang cukup dan tidak ingin membeli secara cicilan yang akan dikenakan biaya lainnya.

Untuk fitur penawaran harga dan juga menabung telah diterapkan oleh toko Suci Furniture secara *offline* dan manual. Namun pencatatan tabungan pembeli yang secara manual dapat menimbulkan kesalahan jika terdapat nama pembeli yang sama dan pihak toko Suci Furniture tidak dapat membedakannya. Dengan adanya permasalahan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Furniture* pada Toko Suci Furniture"**.

II. STUDI LITERATUR

Sistem Informasi

Sistem memiliki pendekatan yang ditekankan dalam sebuah prosedur jaringan kerja secara saling terhubung, mengelompok serta bekerja bersama untuk mendapatkan pencapaian yang tepat sasaran. Dalam prosedur terdapat instruksi dengan tahapan-tahapan yang berurutan dimulai dari apa (*what*) yang dikerjakan, siapa (*who*) yang melakukan pekerjaan, kapan (*when*) pengerjaannya dan bagaimana (*how*) cara kerjanya, Sedangkan informasi merupakan hasil dari pengolahan data sehingga menjadi pengetahuan bagi seseorang yang menggunakan informasi tersebut (Dedy, R. P., 2020).

Dalam arti yang luas sistem informasi dapat dipahami sebagai sebuah alat atau prasarana yang memiliki tujuan mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah informasi dari hasil proses sistem informasi, agar suatu informasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai penyelesaian masalah maupun pengambilan keputusan (Elisabet, 2017) (Hidayat, 2019).

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

Sistem Informasi tidak harus melibatkan proses komputer, dalam sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sebagai sistem informasi berbasis komputer (*Computer-Based Information system*), Sebuah sistem informasi berbasis komputer merupakan gabungan kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi (Elisabet, 2017), (Hidayat, 2019).

Pengertian *Furniture*

Pengertian *furniture* secara umum adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Furniture* memiliki fungsi yang banyak seperti tempat mengerjakan sesuatu, tempat meletakkan barang ataupun pakaian, tempat untuk beristirahat dan lainnya (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019).

Jenis-Jenis *Furniture*

Berdasarkan modelnya *furniture* terbagi menjadi 4 yaitu (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019):

1. *Furniture Knockdown*

Gambar 1. Contoh *Furniture Knockdown*
Sumber gambar: (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019)

Furniture knockdown adalah jenis *furniture* yang mudah dibongkar maupun dipasang kembali. *Furniture* ini sangat cocok untuk anda yang sering berpindah tempat tinggal (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019). Meskipun begitu, untuk *furniture knockdown* yang memiliki *size* besar tetap membutuhkan tukang untuk membongkarnya, seperti contohnya *workstation* atau *office system*, rak buku dan lemari pakaian (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019).

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

2. *Furniture Mobile*

Gambar 2. Contoh *Furniture Mobile*

Sumber gambar: (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019)

Furniture mobile adalah *furniture* yang bisa bergerak dan mudah untuk dipindahkan. *Furniture* ini biasanya menggunakan roda di bagian kaki-kakinya atau bawahnya. Contoh dari *furniture mobile* ini biasanya digunakan untuk meja komputer dan kursi kantor beroda (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019).

3. *Furniture Built In*

Gambar *3.* Contoh Furniture Built In
Sumber gambar: (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019)

Furniture built in adalah *furniture* yang tidak bisa dirubah atau permanen sehingga tak mudah untuk dipindahkan ataupun digeser. *Furniture* jenis ini biasanya dipasang mengikuti kondisi suatu ruangan dan memanfaatkan ruang semaksimal mungkin. *Furniture* ini cocok dipasang di sebuah rumah atau apartemen yang minimalis (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019).

4. *Furniture Free Standing*

This is an Creative er a Creative Commons
Attribution-NonC

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

Gambar 4. Contoh *Furniture Free Standing*
Sumber gambar: (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019)

Furniture Free Standing adalah *furniture* nonpermanen sehingga bisa dipindahkan atau digeser. *Furniture* jenis ini paling mudah ditemukan dan paling banyak jumlahnya di pasaran. Sebagai contoh dari jenis ini adalah *bath up* yang dibuat seperti gambar di atas, *Nackas*, *coffee table*, kursi, sofa dan tempat tidur yang *free standing* (Irawan, Rahmalisa, Wahyuni, & Devis, 2019).

III. METODE

Metode perancangan sistem informasi yang digunakan penulis adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dimana penulis mengerjakan hingga fase ke 4 dari 7 fase, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (Ridwan, M, Fitri, I, Benrahman, 2021):

1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan
   a) Mengidentifikasi Masalah
      1) Penjualan menurun ketika terjadinya *pandemic Covid-19* menyebabkan pembatasan kegiatan masyarakat oleh pemerintah dan menganjurkan untuk tetap dirumah saja mengakibatkan toko menjadi sepi pengunjung dan penjualan furniture berkurang.
      2) Keterbatasan waktu dan jarak pembeli ke toko menyebabkan pembeli kesulitan mengunjungi toko tersebut karena jarak yang jauh dan keterbatasan waktu operasional toko mengakibatkan pengunjung hanya berasal dari daerah sekitaran toko dan sulit menjangkau pembeli baru yang lebih jauh.
      3) Kesulitan dalam mencatat data tabungan pembeli karena pencatatan saldo tabungan yang masih bersifat manual menyebabkan terjadinya kesalahan data akibat kesalahan pencatatan dan dapat menimbulkan perdebatan dengan pembeli yang menabung karena kurang adanya transparasi data.
   b) Mengidentifikasi Solusi dan Peluang
      1) Membuat aplikasi yang dapat menghubungkan pembeli dengan toko tanpa perlu mendatangi toko (*online*)
      2) Membuat aplikasi yang dapat membantu toko menjangkau lebih luas pembeli yang tidak terbatas pada waktu dan jarak (secara *online*)
      3) Membuat aplikasi yang dapat membantu toko dalam mencatat data tabungan dan pembeli dapat langsung melihat riwayat penggunaan secara langsung.
   c) Mengidentifikasi Tujuan
      Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk membantu toko Suci Furniture dalam memberikan solusi alternatif yang dapat digunakan untuk tahap pengembangan aplikasi dan diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut jika diimplementasikan.
2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi
   Pada tahap ini, penulis melakukan kegiatan wawancara dengan pemilik untuk mendapatkan persyaratan informasi dengan melakukan pengamatan setiap bagian Toko Suci Furniture. Suci Furniture sendiri merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan *furniture* rumah yang berlokasi di Kota Tanjung Morawa. Toko Suci Furniture didirikan pada tahun 2018 oleh Suci Riyani.
3. Menganalisis Kebutuhan Sistem
   Pada tahap ini penulis akan menggunakan *PIECES diagram & Data Flow Diagram* (DFD)

A. *PIECES Diagram*

Tabel 1 Tabel *Pieces Diagram*

Analisis	Sistem Berjalan	Sistem Usulan
Performance (Kinerja)	Waktu untuk memproses penjualan berbeda-beda. Karena adanya pembeli yang ingin melihat-lihat dan menanyakan satu per satu item dan ada	Penjualan tidak hanya secara *offline* saja tetapi juga dapat memesan dan membeli secara *online*. Dengan begitu maka pembeli dapat melihat-

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

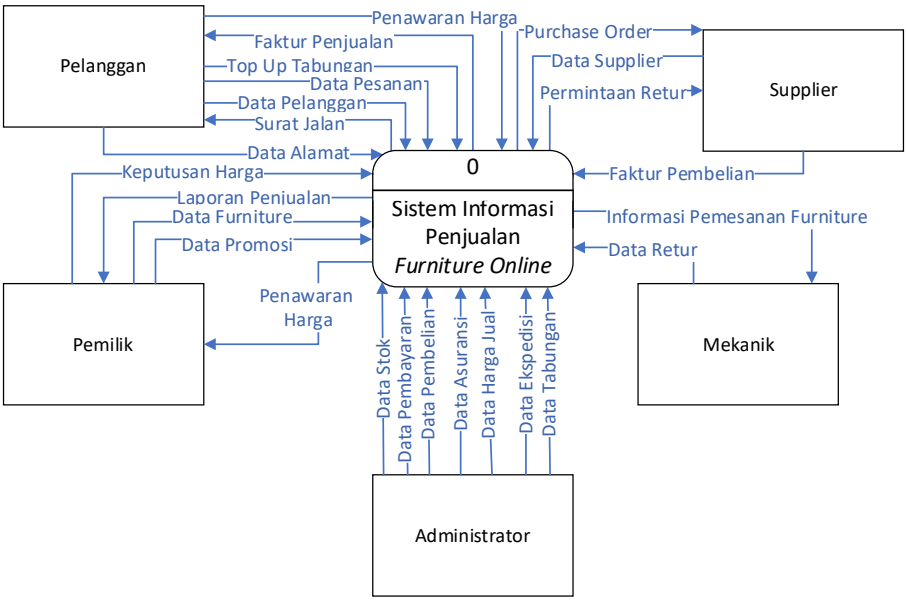
	yang datang dan langsung membeli. Ada juga yang ingin diantarkan ke rumah dan ada yang langsung membawa pulang.	lihat dan melakukan pemesanan tanpa perlu mendatangi toko.
Information (Informasi)	Kurangnya informasi pembeli terhadap *furniture* yang dijual oleh toko membuat pembeli perlu datang ke toko untuk menanyakan tentang harga dan kualitas produk. Selain itu, informasi transaksi penjualan ditulis manual pada bon dan diarsip sesuai tanggal serta di-*entry* ke *Microsoft Excel* sehingga ketika dibutuhkan informasi dari penjualan tersebut maka perlu mencari bon fisik atau pada *file Microsoft Excel*	Pada sistem usulan maka transaksi secara *online* akan langsung terekam ke sistem ketika pembeli melakukan pemesanan dan pembelian. Untuk transaksi secara *offline* maka akan memasukkan data pemesanan dan dapat langsung mencetak bon tersebut sehingga tidak perlu ditulis manual
Economy (Ekonomi)	Tidak adanya pencatatan khusus tentang biaya-biaya operasional apa saja yang dikeluarkan selama ini sehingga sulit mengidentifikasi berapa keuntungan bersih yang didapat. Satu-satunya biaya yang tercatat adalah pembelian furniture dan gaji karyawan.	Pada sistem usulan dapat mencatat transaksi penjualan *online* secara otomatis dan untuk penjualan *offline* akan di-*entry* oleh admin sehingga dapat terlihat laporan penjualan dan dapat menghitung pendapatan dari penjualan *furniture*
Control (Pengawasan)	Pengawasan dan pengambilan keputusan dilakukan oleh pemilik toko saja. Hal ini akan membuat pemilik toko tidak dapat beristirahat dan jika sedang sakit maka harus tetap memikirkan keputusan yang diambil	Pada sistem usulan akan diberikan kode karyawan dan *password* untuk masing-masing karyawan sehingga karyawan dapat menggunakan otoritas serta tanggung jawab yang diberikan
Efficiency (Efisiensi)	Pencatatan bon secara manual kemudian di-*entry* pada *Microsoft Excel* membuat efisiensi berkurang. Selain itu bisa saja terjadi kesalahan dalam proses *entry* ke komputer, seperti kesalahan ketik sehingga data bisa menjadi berbeda.	Pada sistem usulan dapat mencetak bon sesuai data yang telah di-*input* sehingga mengurangi kesalahan data serta menghemat waktu. Untuk proses *online* maka akan dikirimkan bon dalam bentuk *e-mail*.
Services (Pelayanan)	Pelayanan yang diberikan untuk saat ini hanya berupa *offline* sehingga pembeli harus mendatangi toko dan memesan barang secara langsung (kecuali telah berlangganan dan memiliki *contact person* toko)	Pada sistem usulan maka penjualan tidak hanya secara *offline* saja tetapi dapat juga secara *online* sehingga pembeli dapat melihat dan memesan produk tanpa perlu mendatangi toko

B. *Data Flow Diagram* (DFD)

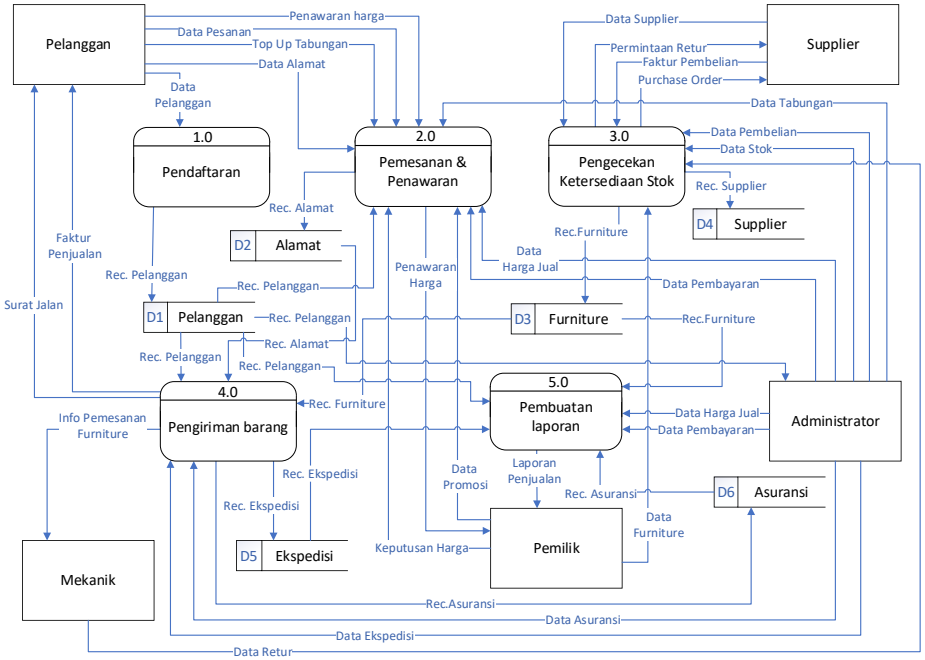
Diagram konteks & DFD *level* 0 sistem usulan aplikasi penjualan sebagai berikut:

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332



Gambar 5 Diagram Konteks Sistem Usulan



Gambar 6 DFD *Level* 0 Sistem Usulan

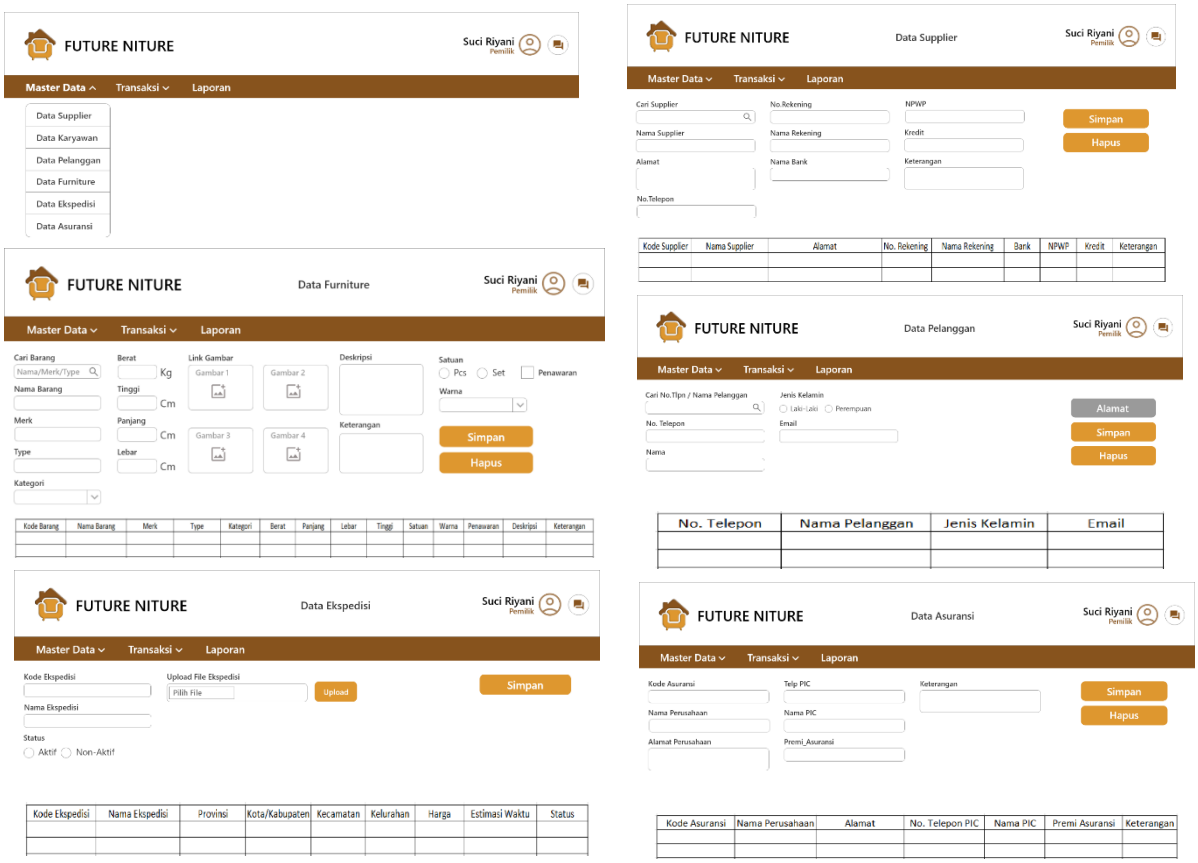
4. Merancang Sistem yang Direkomendasi
   Pada tahap ini akan dilakukam proses perancangan sistem usulan berupa Tampilan Antar Muka (*User Interface*) dari sisi pembeli yang berbasis mobile maupun pemilik toko atau karyawan yang berbasis *web* dengan menggunakan aplikasi Adobe XD dan dilakukan normalisasi kemudian merancang basis data yang diperlukan dengan menggunakan aplikasi MySQL yang akan menghasilkan struktur tabel dan hubungan antar tabel.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

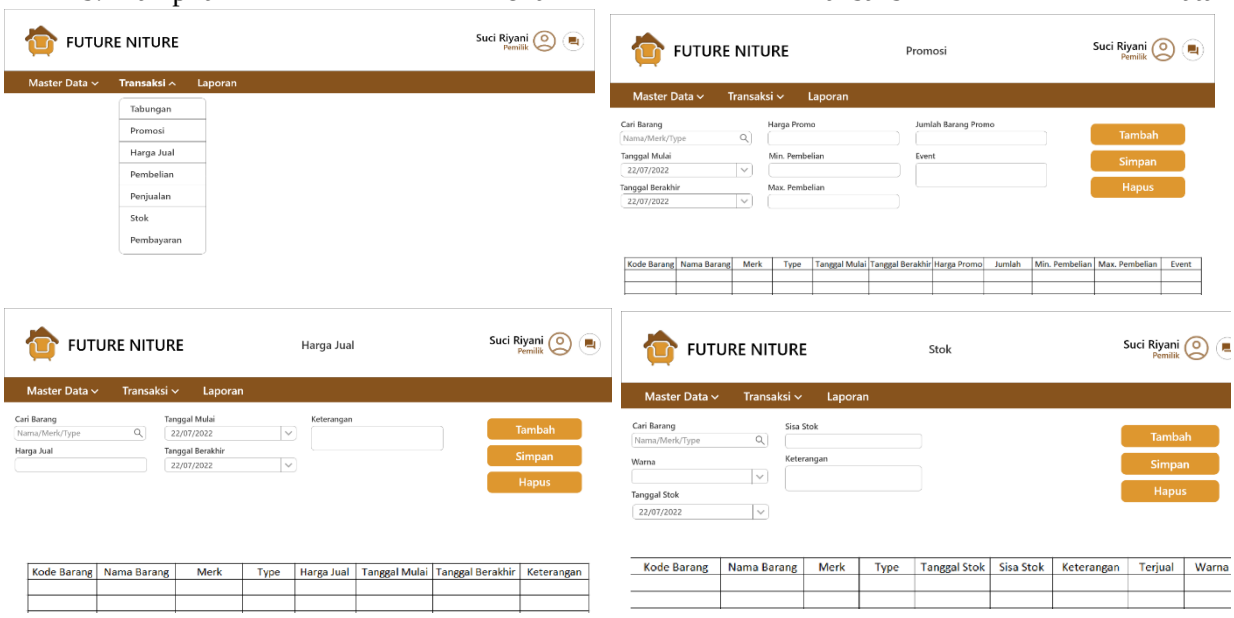
Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

1. Tampilan *Backend* yang akan digunakan oleh karyawan toko terdiri dari:
   a. Tampilan Menu *Master Data*



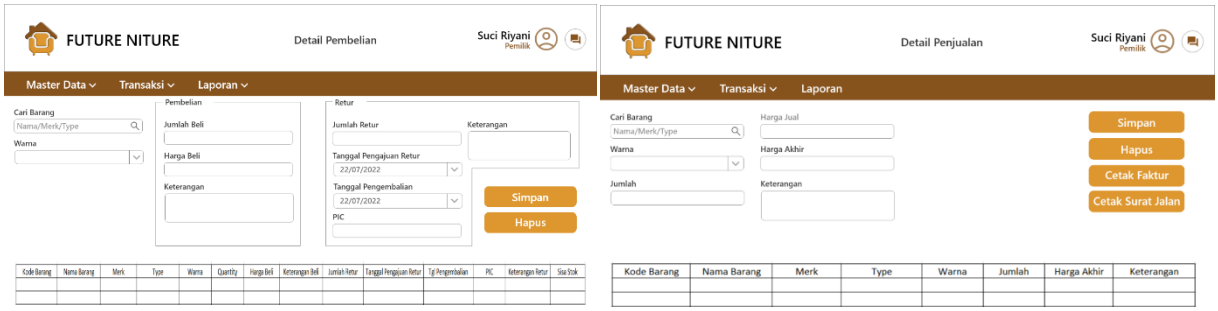
Gambar 7 Tampilan Menu *Master Data*

   b. Tampilan Menu Transaksi Data



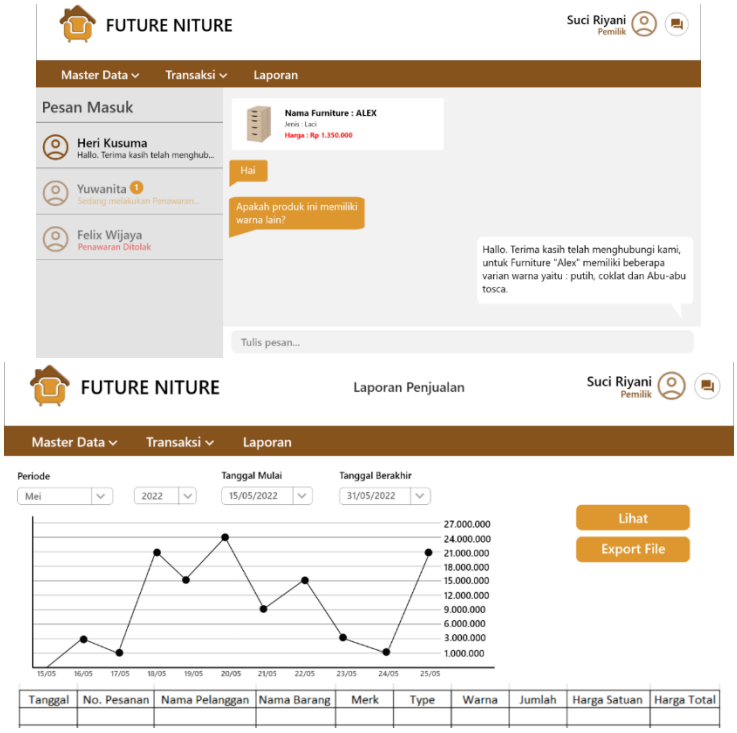
This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332



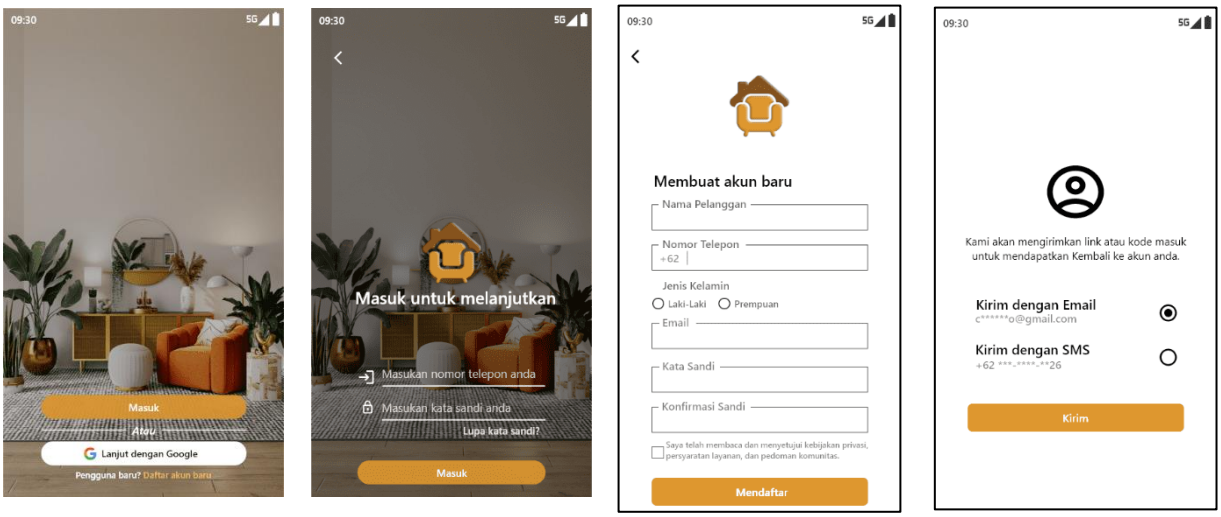
Gambar 8 Tampilan Transaksi Data

c. Tampilan Menu Pesan & Laporan



Gambar 9 Tampilan Menu Pesan & Laporan

2. Tampilan *Frontend* yang akan digunakan oleh pembeli terdiri dari:
   a. Tampilan *Login* & Registrasi

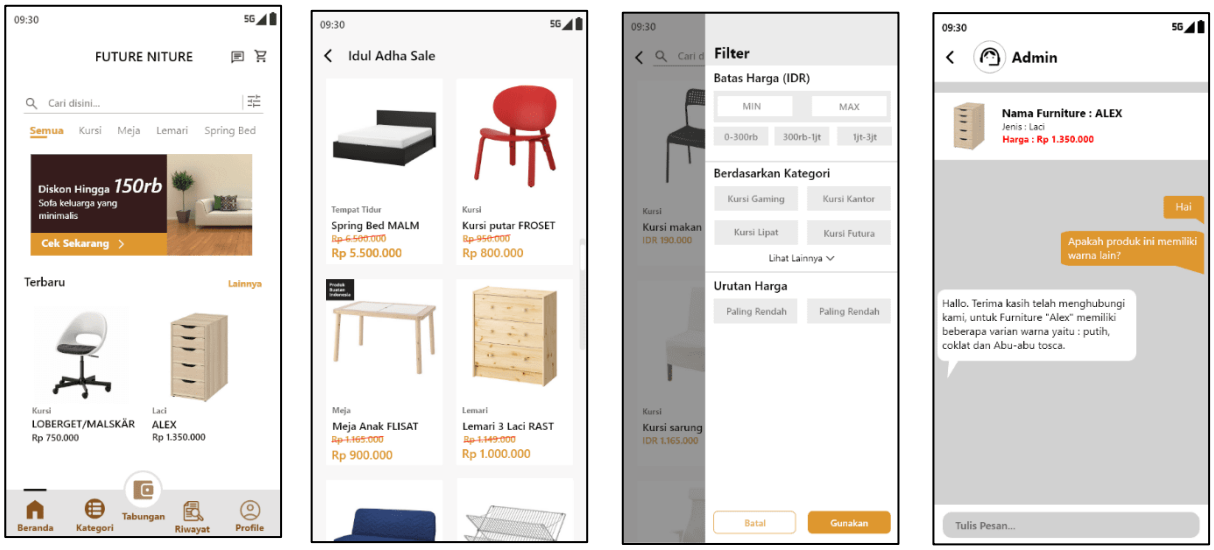


Gambar 10 Tampilan *Login* & Registrasi

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

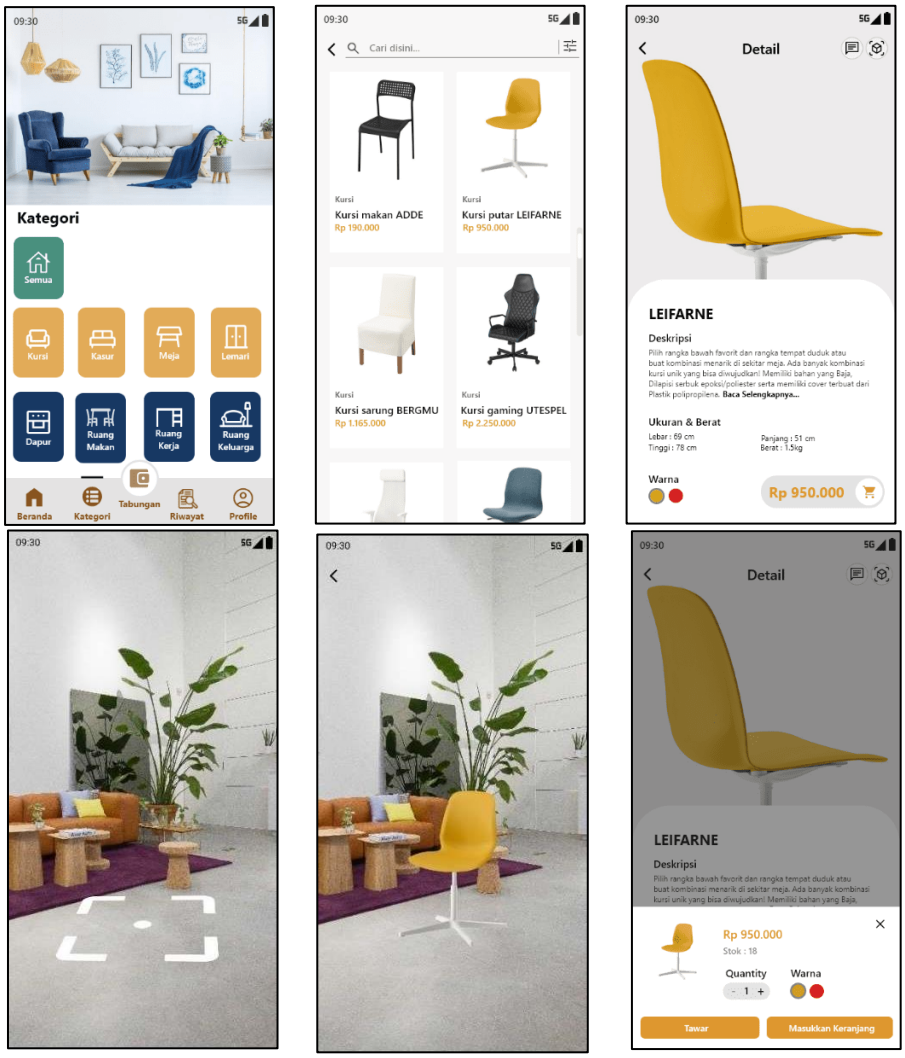
Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

b. Tampilan Beranda, Promosi, *Filter & Chat*



Gambar 11 Tampilan Beranda, Promosi, *Filter & Chat*

c. Tampilan Kategori, Katalog, *Detail* Produk, *Augmented Reality* & Penawaran Harga

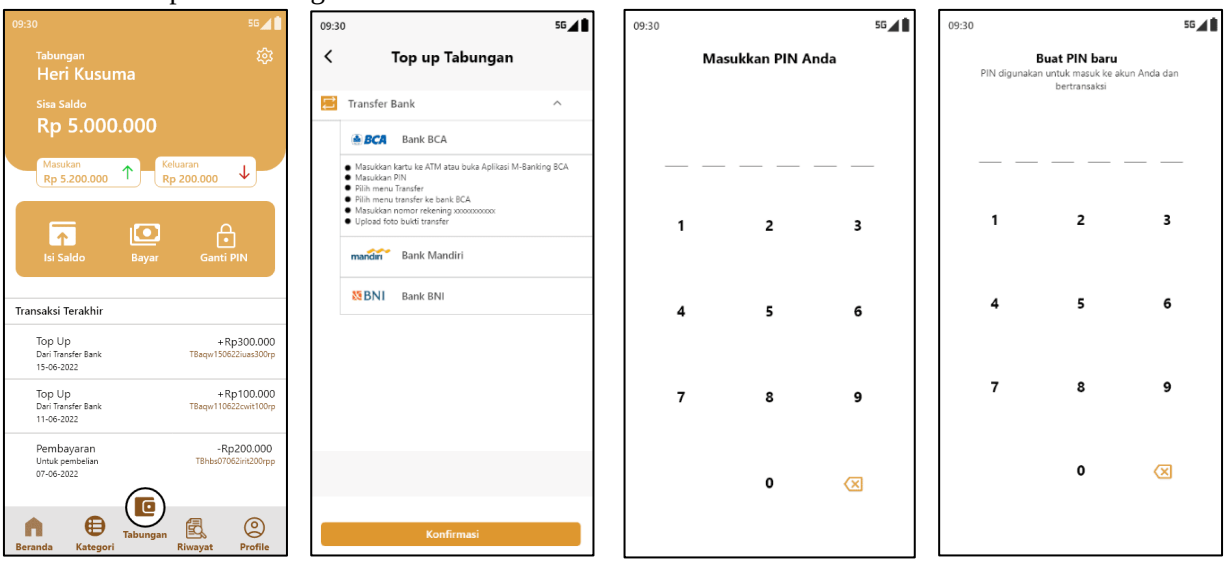


Gambar 12 Tampilan Kategori, Katalog, *Detail* Produk, *Augmented Reality* & Penawaran Harga

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

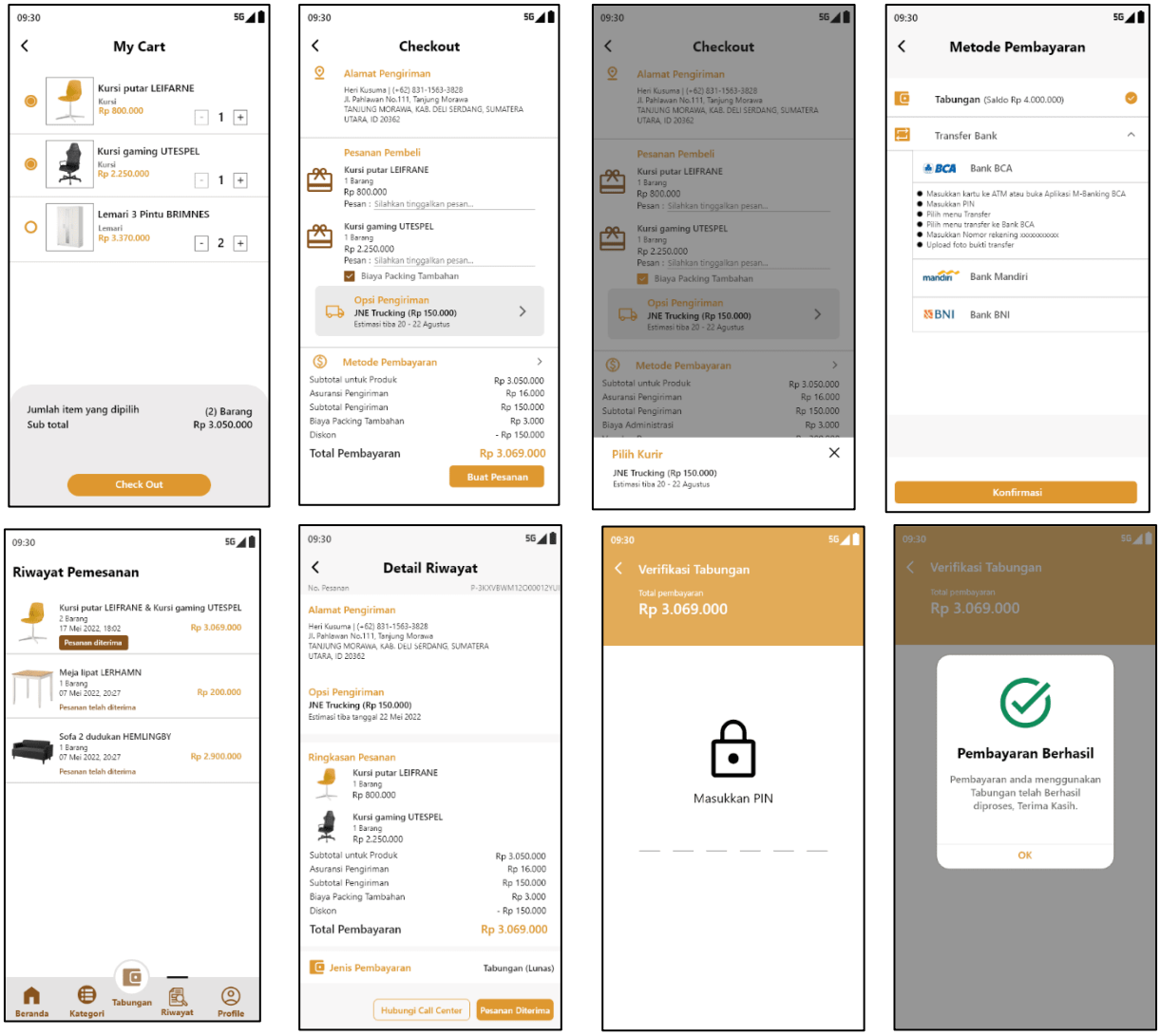
Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

d. Tampilan Tabungan



Gambar 13 Tampilan Tabungan

e. Tampilan Pesanan & Riwayat Pesanan

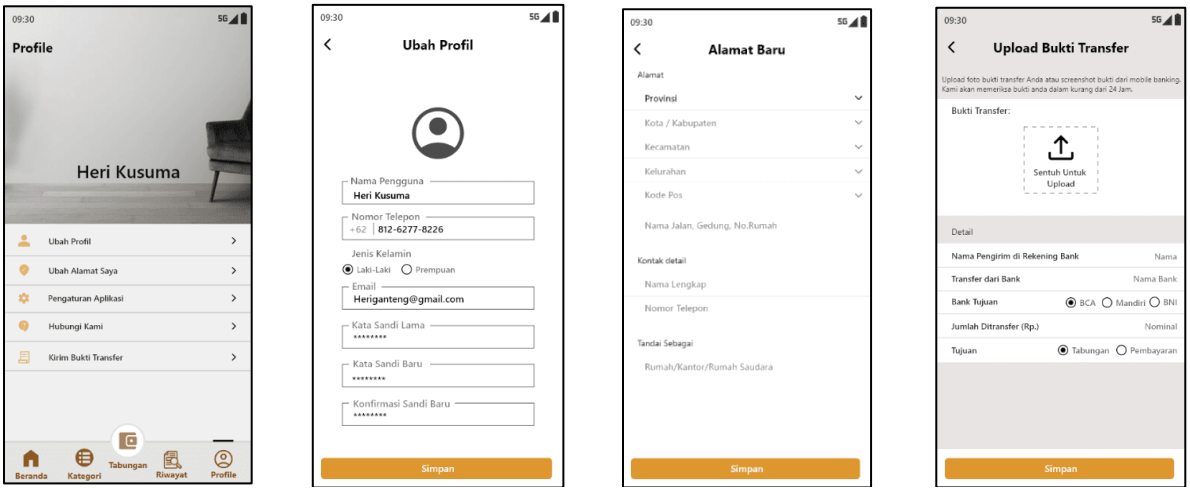


Gambar 14 Tampilan Pesanan & Riwayat Pesanan

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer
Volume 7, Nomor 2, April 2023
http://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282
e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

f. Tampilan Profil



Gambar 15 Tampilan Profil

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rancangan yang telah dikerjakan maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu permasalahan yang dihadapi oleh toko adalah penjualan yang menurun akibat berkurangnya pembeli yang datang ke toko selama pandemi serta keterbatasan jarak dan waktu pembeli untuk mendatangi toko sehingga membutuhkan suatu sistem informasi penjualan yang dapat menghubungkan pembeli dan toko secara *online* tanpa perlu mengunjungi toko.

VII. REFERENSI

Andriani, D. (2020, November 21). *Di Masa Pandemi Corona, Belanja Furniture Kini Bisa Lewat Virtual Showroom*. Retrieved August 3, 2022, from https://lifestyle.bisnis.com/read/20201121/220/1320633/di-masa-pandemi-corona-belanja-furniture-kini-bisa-lewat-virtual-showroom

Dedy, R. P. (2020). Buku ajar konsep Sistem Informasi. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Elisabet, Y. A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Hidayat, F. (2019). *Konsep dasar Sistem Informasi Kesehatan.* Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Furniture pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal*, *1*, 150-159.

Pertumbuhan Industri dan potensi target market furniture di Indonesia. (2019, December 14). (Binus University) Retrieved May 11, 2022, from https://binus.ac.id/bandung/2019/12/pertumbuhan-industri-dan-potensi-target-market-furniture-di-indonesia/

Purnama, I. D. (2021, August 12). *Ini Rahasia Industri Furnitur Bisa Bertahan di Tengah Pandemi Covid-19*. Retrieved 08 02, 2022, from https://www.idxchannel.com/economics/ini-rahasia-industri-furnitur-bisa-bertahan-di-tengah-pandemi-covid-19

Ridwan, M, Fitri, I, Benrahman. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall.

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

e-ISSN : 2541-1330
p-ISSN : 2541-1332

Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, *5*, 1-12. doi:https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.209

Uli. (2021, September 20). *Menperin: Daya Beli Furnitur Masyarakat Tinggi Saat Corona*. Retrieved August 3, 2022, from https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210920131244-92-696764/menperin-daya-beli-furnitur-masyarakat-tinggi-saat-corona/amp

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.