BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan Hearty Merch atau HRTY MERCH merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan resmi *merchandise* band indie yang sudah terkenal di kalangan anak muda, terutama di kota-kota besar seperti Bandung, Bogor, Jakarta, dan daerah sekitar. Perusahaan HRTY MERCH mulai merintis usahanya pada tahun 2007 serta memiliki izin resmi dari 15 nama band indie untuk dijadikan barang dagang, dan beralamat di Jalan Sariwangi No 35 Bandung. Merk dagangnya sudah dihakpatenkan dan sudah terdaftar di HAKI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik perusahaan, penjualan produk pada awalnya hingga saat ini dilakukan secara konvensional dimana konsumen datang langsung ke tempat, melihat minat konsumen yang sangat antusias dan banyaknya permintaan para konsumen baik dalam kota maupun di luar kota, perusahaan pun mengembangkan layanannya dengan menggunakan media online menggunakan situs jejaring sosial. Hingga saat ini di situs *fan page* Facebook sudah mempunyai lebih dari 3.300 anggota dan 1.600 *followers* di Twitter. Setelah beberapa tahun menggunakan media situs jejaring sosial untuk promosi serta penjualan produk, perusahaan merasakan masalah yang ada jejaring sosial belum bisa memberikan layanan manajemen yang optimal bagi perusahaan dan pelayanan kepada konsumen, karena media tersebut hanya terbatas sebagai penyampai katalog produk, tidak adanya manajemen informasi maupun penjualan produk yang baik membuat perusahaan sulit dalam mengelola data produk dan

dalam pembuatan laporan pun membutuhkan kerja ekstra(data dari dokumen manual dibuat ke dalam format Ms. Excel). Bagi konsumen tidak mengetahui ketersedian barang yang akan dipesan menjadi salah satu masalah karena kurang baiknya manajemen informasi produk yang ada. Oleh karena itu maka perusahaan membutuhkan dibangunnya suatu *e-commerce* yang mampu mengelola data produk dengan baik dan dapat memberi kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi dan keamanan dalam proses bertransaksi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak perusahaan serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibangun suatu *website e-commerce* untuk HRTY MERCH sebagai solusi yang tepat untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi kinerja perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Perusahaan mengalami kesulitan dalam mengelola informasi produk maupun penjualan produk.
2. Konsumen kesulitan mendapatkan informasi produk yang lengkap.
3. Pembuatan laporan membutuhkan waktu ekstra, karena pembuatan laporan dari data manual ke format Ms. Excel.

1.3 Maksud dan Tujuan

1) Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *website e-commerce* untuk perusahaan HRTY MERCH.

2) Tujuan

1. Memudahkan perusahaan dalam mengolah data produk dan menjual produk.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mencari informasi tentang produk dan membeli produk.
3. Mempermudah perusahaan dalam pembuatan laporan hasil penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang ada maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya :

1) Pembangunan website dibuat berdasarkan permintaan dari pemilik perusahaan HRTY MERCH.
2) Nama-nama band yang dijadikan barang dagang HRTY MERCH ada 15 band, namun sewaktu-waktu dapat bertambah atau berkurang tergantung dari kebijakan perusahaan.
3) Jenis *E-commerce* yang digunakan adalah (B2C) *Business to Customer*.
4) Fitur unggulan untuk *website* ini :

   Pemanfaatan sistem rekomendasi cerdas menggunakan metode *Item based rating collaborative filtering* untuk membantu pelanggan untuk membeli produk yang belum dibeli sedangkan produk tersebut banyak dibeli oleh pelanggan yang lainnya dan memiliki rating tinggi yang

sekiranya akan membuat pelanggan yang belum membeli produk tersebut tertarik untuk membelinya.

5) Data

Data yang diolah yaitu data produk, data detail produk, data kategori, data band, data warna, data ukuran, data ongkos kirim dan data bank.

6) Proses

Proses yang terdapat adalah proses pemesanan produk, proses pembayaran, pengelolaan data yang berupa tambah, edit, hapus, dan cari data, pengelolaan pemesanan, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database,* pengolaan retur, pengelolaan stok produk yaitu stok akan berkurang ketika member selesai memesan produk, pengelolaan diskon produk yatiu pemberian diskon sepenuhnya diatur sesuai kebijakan perusahaan HRTY MERCH.

7) Keluaran

Keluaran yang dihasilkan adalah menampilkan produk terbaru, produk diskon, pencarian produk, dan produk yang paling banyak dilihat, fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, histori pemesanan, informasi status pemesanan melaluai *email* ke pemesan.

8) Pemodelan

Pemodelan sistem menggunakan model aliran data struktural yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menggambarkan model fungsi, ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk menggambarkan model data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

9) Keamanan (*security*)

Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan Aplikasi *Capthca* untuk memastikan bahwa yang bertransaksi adalah manusia bukan mesin.

10) Komunikasi

Komunikasi antara konsumen dan pengelola *website* menggunakan *Yahoo Messenger*, no. telepon, dan email yang didaftarkan user untuk *custumer support*.

11) Pembayaran

a. Pembayaran *offline*, Pembayaran tunai dan transfer antar bank (BCA).
b. Pembayaran *online*, menggunakan Paypal.

12) Pengiriman *(shipping)*

a. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman barang yang sudah ditentukan oleh perusahaan.
b. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman.

13) Pengguna (*user*)

Terdapat lima macam pengguna yang dapat berinteraksi dengan situs *e-commerce* ini yaitu petugas yang mengelola situs *backend*, pemilik yang dapat memantau hasil penjualan di website, operator yang bertugas mengelola serta memantau ketersediaan stok produk, *member* yang akan membeli produk, dan pengunjung yang hanya bisa mencari dan melihat produk dari perusahaan HRTY MERCH.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

   a. Studi Lapangan

      a. Observasi

         Melakukan survei ke perusahaan HRTY MERCH untuk mendapatkan gambaran secara langsung mengenai sistem yang sedang berjalan.

      b. Wawancara

         Melakukan tanya jawab kepada pemilik perusahaan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan, serta kebutuhan apa saja yang pemilik butuhkan untuk *website* yang akan dibangun.

      c. Dokumentasi

         Pengumpulan dukumen apa saja yang dipakai perusahaan HRTY MERCH dalam kegiatan bisnisnya seperti laporan penjualan barang.

   b. Studi Literatur

      Sumber yang dipakai untuk membantu dalam penelitian maupun dalam pembangunan *website* adalah berupa buku maupun jurnal yang ada kaitannya dengan penelitian.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Tahap yang dilakukan untuk pembangunan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* yang mengacu pada aturan Roger S. Pressman dimana tahap demi tahap proses yang dilalui harus menunggu

selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. *Communication*

Communication merupakan proses interaksi antara *developer* atau pembangun *website* dengan konsumen untuk membahas berbagai macam kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membangun *website.*

b. *Planning*

Planning merupakan proses perencanaan tahapan-tahapan pembangunan *website* yang meliputi pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan, penjadwalan waktu pengerjaan *website*, dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

c. *Modeling*

Modeling merupakan tahap desain analisis dari informasi yang diperoleh ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna. Merupakan proses yang mencangkup atribut-atribut *website* yaitu hubungan data, arsitektur, dan representasi antarmuka, tahap ini dilakukan sebelum pembuatan kode program.

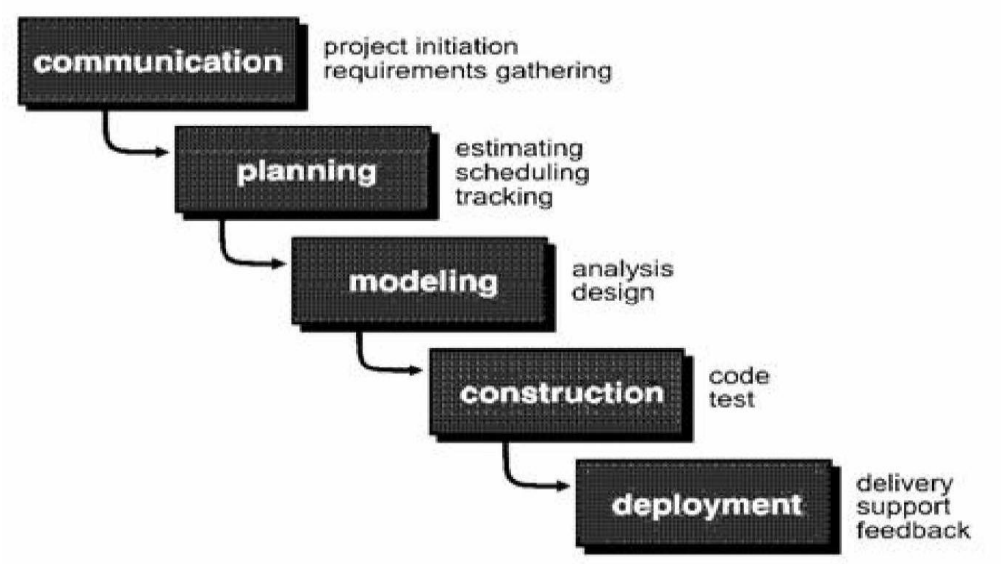
d. *Contruction*

Contruction merupakan proses penerjemahan data atau pemecahan masalah dan hasil analisis yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu, kemudian dilakukan *testing* tahap demi tahap.

e. *Deployment*

Deployment berisikan proses penyebaran hasil dari pembangunan sistem yang kemudian akan dilakukan umpan balik atau perbaikan apabila ada kekurangan.

Dari penjelasan diatas dapat digambarkan seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 Metode Sistem *Waterfall*.



Sumber gambar : *e-Book* "*Software Engineering – A Practitioner's Approach*"

Gambar 1.1 Metode Sistem *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mengindentifikasi permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembangunan *website e-commerce* penjualan *Merchandise* Band pada perusahaan Hearty Merch dan tinjauan umum perusahaan tempat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu : analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non funsional, analisis kebutuhan fungsional, dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, perancangan antar muka antarmuka *(interface) website* dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.