BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

DeadHeartz merupakan distro yang berada daerah Bandung. Distro ini didirikan pada tahun 2008 oleh Rudi. Distro ini menyediakan berbagai macam produk seperti t-shirt, topi, kemeja, celana, denim, dan jaket. Perkembangan bisnis distro ini khususnya di Bandung mengalami perkembangan. Bisnis distro sejenis sudah memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya. Berdasarkan wawancara dengan pemilik DeadHeartz ditemukan beberapa kendala diantaranya konsumen DeadHeartz harus datang langsung ke distro tersebut sehingga menyulitkan para konsumen di luar kota untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Selain itu kendala lain yang dihadapi adalah untuk mempromosikan dan memasarkan barang distro masih menggunakan brosur. Selain itu media promosi yang ada sekarang memanfaatkan jejaring sosial seperti facebook namun hal ini kurang efektif karena tidak dapat malakukan pembayaran secara online dan ketersediaan barangnya pun harus menunggu konfirmasi dari petugas toko. Salah satu cara yang paling mendukung adalah sebuah website e-commerce yang akan membantu penjualan maupun penawaran produk. Dengan menggunakan website e-commerce maka perusahaan akan mampu untuk meningkatkan penjualan karena cakupan website e-commerce lebih luas tidak terbatas wilayah dan akan menghemat biaya.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka perlu dibuat sistem yang dapat menyelasaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan Website E-Commerce di DeadHeartz adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas, guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka masalah-masalah dari pembangunan website e-commerce di DeadHeartz adalah sebagai berikut :

1. Konsumen diluar kota kesulitan dalam pembelian barang-barang DeadHeartz.
2. Belum adanya media pemasaran dan promosi.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun website e-commerce di DeadHeartz.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya laporan ini adalah untuk membangun website e-commerce pada DeadHeartz.

Adapun tujuan dari pembangunan website e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen diluar kota dalam pembelian barang distro.
2. Memudahkan perusahaan dalam pemasaran dan mempromosikan barang dagangannya.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Proses-proses yang terlibat dalam pembuatan website e-commerce di DeadHeartz adalah pengembalian produk, pemesanan produk, pembayaran produk, pengiriman produk, pembuatan laporan, pengolahan data pelanggan, pengolahan data komentar pelanggan.
2. Data yang diolah dalam website e-commerce ini adalah data produk, data kategori, data pemesanan produk, data pembayaran, data pengiriman produk, data diskon, data pelanggan dan retur.
3. Aplikasi yang dibangun menggunakan web server dan menggunakan php MyAdmin untuk database.
4. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi produk, informasi kategori, informasi penjualan, informasi pemesanan produk, informasi pengiriman.
5. Barang yang dijual di website e-commerce di DeadHeartz ini produknya bermacam-macam.

1.4.1 Administrator Tools (Backend Office)

1. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan oleh DeadHeartz serta menampilkan berdasarkan kategori.
2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk lengkap dengan detailnya.
3. Menampilkan berbagai gambar produk yang dijual. Sebuah produk memungkinkan lebih dari satu gambar.
4. Sistem yng dibangun, menyediakan manajemen pemesanan sebagai berikut:
    a. Sistem mampu melakukan pencarian pesanan.
    b. Sistem mampu melakukan update status pesanan.

c. Sistem mampu melakukan pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesanan.
d. Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan.
e. Sistem mampu menyimpan history pemesanan.

5. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu :
   a. Pembayaran Offline
      Pembeli melakukan transfer ke rekening bank Mandiri dan BNI
6. Manajemen Pengiriman
   a. Sistem menyediakan beberapa layanan pengiriman yang dapat digunakan yaitu JNE.
   b. Sistem menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga ongkos kirimnya.
7. Pembuatan Laporan
8. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti facebook dan twitter.
9. Integrasi Social Network

Sistem mampu melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial, yaitu facebook, twitter sebagai sarana promosi.

1.4.2 Fitur Belanja

1. Fasilitas pemesanan
2. Pencarian produk berdasarkan kategori
3. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan login pelanggan
4. History pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan malalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan
6. Keranjang belanja
7. Sistem dapat melakukan pengumpulan barang yang ingin dibeli dalam keranjang belanja
8. Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan field nama barang, kategori/model, jumlah, harga dan total harga seluruh barang yang akan di beli

1.4.3 Keamanan

1. Menggunakan fasilitas login

1.4.4 Komunikasi

1. Menggunakan Yahoo Messenger untuk komunikasi real time lewat Online
2. Menggunakan email pada saat pendaftaran
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telpon untuk customer support
4. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasi dalam halaman administrator dan halaman pelanggan

1.4.5 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website e-commerce ini adalah :

1. Karyawan DeadHeartz sebagai petugas.
2. Masyarakat umum sebagai pembeli atau pemesan
3. Pengunjung

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan laporan ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1.5.1 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan baik itu untuk mendapatkan data primer maupun data sekunder berupa literatur-literatur adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan pembuatan website e-commerce.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data mengadakan penelitian, dan peninjauan

secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan laporan ini dilakukan oleh Distro DeadHeartz yang meliputi :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan website e-commerce di DeadHeartz maka dilakukan wawancara kepada karyawan DeadHeartz.

b. Observasi

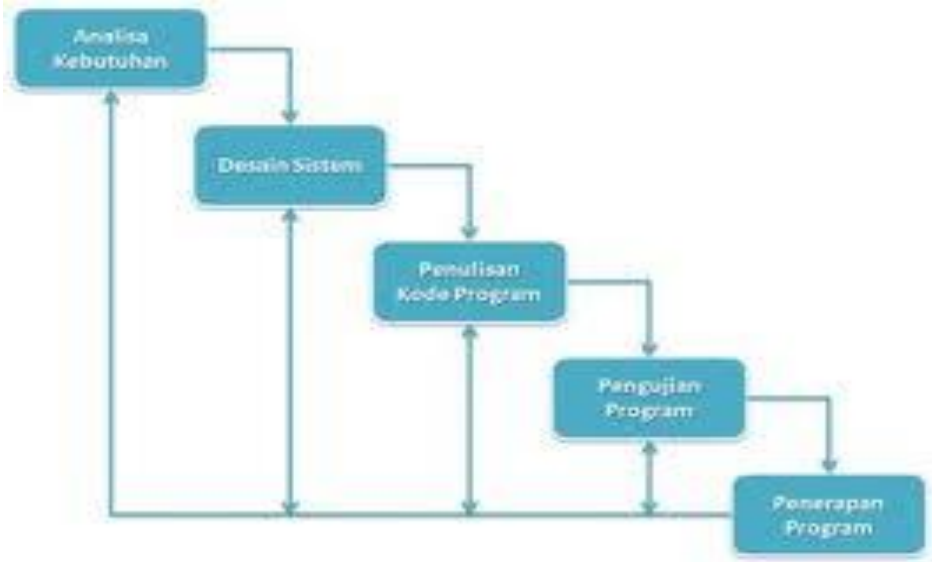
Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan kepada karyawan di DeadHeartz.

c. Kuisioner

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data mengajukan pertanyaan dalam sebuah kertas yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan. Kuisioner ini dilakukan kepada calon pelanggan yang akan menggunakan website e-commerce ini.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini menggunakan metode waterfall yaitu :



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1. Requirment analysis and definition

   Requirments analysis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

2. System and Software Design

   System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

3. Impelementation and Unit Testing

   Impelementation and Unit testing merupakan tahap perealisasian desain software sebagai kumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integration and System testing

   Integration and system testing merupakan tahap penjualan terhadap perangkat lunak yang di bangun. Unit-unit program individual digabungkan dan di uji coba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan software telah terpenuhi.

5. Operation and Maintenance

   Operation and Maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan penambahan sesuai dengan permintaan user.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang profil, sejarah, struktur organisasi dan teori-teori pendukung dalam pembangunan website e-commerce di DeadHeartz.

BAB III. PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem, perancangan aplikasi, serta implementasi website yang dibangun, disertai juga dengan pengujian website e-commerce di Distro DeadHeartz, serta tampilan aplikasi.

BAB IV. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penulisan laporan