

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Dengan adanya website informasi lengkap bisa disampaikan ke khalayak dan mereka bisa memilah-milah kebutuhan informasi mereka sendiri.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh dengan adanya website selain dari media penyampaian informasi. Manfaat website tersebut antara lain yaitu: website berfungsi membangun branding bisnis, website sebagai media promosi, website berfungsi sebagai alat pelayanan konsumen, website sebagai tempat kritik dan saran serta banyak lagi manfaat dari website. Adanya banyak manfaat dari penggunaan website, masih banyak yang belum memaksimalkan website tersebut sebagai media informasi yang efektif terutama dalam segi pengembangan bisnis. Saat ini hanya beberapa perusahaan besar yang hanya memaksimalkan website sebagai alat dukung untuk informasi perusahaan. Dengan adanya media sosial yang memungkinkan berpromosi bisnis, website juga diperlukan sebagai salah satu media dan sebagai company profil sebuah perusahaan serta dapat dipercaya oleh kalangan masyarakat. [1]

Dikarenakan sistem pemasaran dari sebuah penjualan barang jasa akan terus menerus berkembang dalam setiap harinya. Dalam persaingan yang semakin kompetitif di dunia bisnis, pemesanan *online* berbasis *website* dapat menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi informasi. Dengan menggunakan penjualan berbasis *website* dapat memasarkan produk yang dijual kepada masyarakat. Toko HeyBion ini akan menampilkan setiap produk yang dijual didalam *website* tersebut kemudian setiap konsumen dapat langsung memesan produk mana yang diminati, pesannya dapat di proses dengan pembayaran dan produk tersebut akan dikirimkan kepada konsumen. Melalui layanan *online* ini dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi secara lengkap mulai dari informasi nama, detail produk, gambar dan harga produk yang tersedia di *website*.

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat *website* penjualan produk pakaian agar memudahkan penjual melakukan proses penjualan maupun pembelian serta *input* dan *output* data ataupun promosi produk produk baru dengan harga yang bersahabat untuk para pelanggan dan dengan seiring berjalan waktu ke waktu penjualan yang terkomputerisasi dapat menguntungkan pihak toko, karena lebih efisien dalam penjualan serta menghemat tenaga, waktu dan biaya juga dan tidak kalah saing dalam penjualan produk dengan toko pakaian lainnya.

Alasan inilah yang menjadi latar belakang utama penggunaan sistem *e-commerce* ini diterapkan. *Platform website* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan didunia. Karna penggunaannya yang mudah diakses dan hampir semua kalangan sudah menggunakannya. Inilah yang menjadi faktor utama penggunaan aplikasi *website* sebagai sarana *user interface* pada *e-commerce* HeyBion.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apakah *website* penting untuk bisnis?
2. Apakah *website* toko masih diperlukan untuk toko yang sudah berjualan pada *platform* yang sudah ada?
3. Bagaimana membuat aplikasi *web* yang dapat memberikan akses informasi serta akses pembelian dan penjualan antara toko dan konsumen?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Memilih teknologi yang tepat untuk membangun *website*, baik untuk *frontend* (UI/UX) maupun *backend*, bisa menjadi tantangan. Pemilihan yang salah bisa menyebabkan kinerja yang lambat atau sulit untuk dikembangkan lebih lanjut.
2. Untuk katalog produk, satu post-an produk hanya menampilkan satu produk, sehingga pengguna harus memilih pilihan warna melalui katalog, bukan saat proses checkout.
3. Untuk metode pembayaran pengguna hanya bisa menggunakan transfer bank.
4. Saat proses checkout pengguna harus memasukan note untuk memilih ukuran produk.
5. Sistem inventaris harus terintegrasi dengan baik untuk memastikan ketersediaan produk selalu terupdate. Kesalahan dalam pengelolaan stok bisa menyebabkan masalah besar seperti overselling atau pengiriman terlambat.
6. Membuat antarmuka yang mudah digunakan dan diakses oleh berbagai perangkat (responsif) merupakan tantangan tersendiri. Pengalaman pengguna yang buruk bisa membuat pengguna meninggalkan situs tanpa menyelesaikan pembelian.
7. Membuat *website* tidak berhenti setelah peluncuran. Diperlukan pemeliharaan berkala seperti pembaruan keamanan, perbaikan bug, dan penambahan fitur baru untuk menjaga kinerja dan keamanan tetap optimal.
8. *Website* harus terintegrasi dengan layanan pengiriman dan logistik yang tepat untuk memastikan pengiriman yang cepat dan akurat. Hal ini termasuk dalam menyediakan penghitungan ongkos kirim yang benar.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. *Website* sangat berperan dalam meningkatkan visibilitas, kepercayaan, dan penjualan suatu bisnis, serta bagaimana *website* dapat memberikan pengalaman yang lebih personal bagi pelanggan.
2. Dengan memiliki *website* sendiri memberikan fleksibilitas, kontrol, dan peluang pemasaran yang lebih besar bagi bisnis.
3. Untuk membuat *website* penjualan, kita harus menentukan fitur utama yang dibutuhkan seperti katalog produk, sistem keranjang belanja, sistem pembayaran *online*, dan sistem manajemen pesanan. Aplikasi *web* dapat memberikan akses yang optimal bagi konsumen untuk membeli produk, mendapatkan informasi, dan melakukan transaksi dengan toko secara aman dan efisien.

## 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis kebutuhan  
Dalam penelitian ini, penulis menganalisa sistem yang digunakan pada *Waterfall*, berikut beberapa langkah yang dilakukan:
  - a. Memperoleh informasi sebanyak-banyaknya akan penggunaan aplikasi, *hardware*, dan perangkat yang akan digunakan.
  - b. Menganalisa akan kelebihan dan kekurangan *project* aplikasi *website*.
  - c. Mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan yang akan diselesaikan pada *project* tersebut.
2. Studi literatur  
Metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan penulis dengan membaca buku-buku literatur yang memiliki kaitan dengan penelitian dan melakukan *searching* menggunakan *internet* untuk penambahan informasi.
3. Perancangan aplikasi  
Perancangan aplikasi *website* melibatkan serangkaian langkah penting untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Langkah-langkahnya meliputi analisis kebutuhan, desain antarmuka pengguna (*UI/UX*), pengembangan *frontend* dan *backend*, implementasi fungsionalitas, pengujian, peluncuran, dan pemeliharaan. Analisis kebutuhan akan membantu penulis memahami apa yang diinginkan pengguna dan bagaimana aplikasi harus berfungsi. Desain *UI/UX* yang baik akan membuat aplikasi mudah digunakan dan menarik bagi pengguna. Pengembangan *frontend* dan *backend* melibatkan pembuatan kode dan sistem integrasi. Implementasi yang baik memastikan bahwa aplikasi dapat melakukan apa yang diinginkan pengguna, seperti pembelian produk atau akses informasi.
4. Pembuatan Aplikasi  
Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi *Visual Studio Code*, *Laragon*, *Navicat*, *Figma*, *Chrome*.
5. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi *website* adalah langkah penting untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik sebelum diluncurkan. Ini melibatkan memeriksa fungsi, performa, keamanan, dan kemampuan aplikasi untuk berjalan di berbagai perangkat dan *browser*. Dengan pengujian yang baik, penulis dapat memastikan bahwa aplikasi siap digunakan dengan baik oleh pengguna.

### 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

- a. Rafii Ananda Kusuma  
Peran : *Web Developer, System Analyst*  
Tanggung Jawab :
  - Merancang alur aplikasi
  - Membuat fungsi aplikasi *client*
  - Membuat rancangan *database*
  - Membuat video promosi
  - Membuat dokumen
  
- b. Mhd Hamdi Kurniawan  
Peran : *Web Developer, UI/UX Designer*  
Tanggung Jawab :
  - Membuat *mockup* aplikasi
  - Membuat fungsi aplikasi admin
  - Membuat antarmuka aplikasi
  - Membuat poster
  - Membuat dokumen