BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, teknologi internet semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat kita lihat dengan semakin banyaknya *user* yang menggunakan fasilitas internet tidak hanya untuk mendapatkan berita-berita terbaru, informasi yang dibutuhkan dan untuk berhubungan dengan orang lain di dunia maya tetapi internet juga digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumennya. Perdagangan diatas teknologi internet *atau E-Commerce (Electronic Commerce)* memberikan peluang pasar yang sangat besar. Hal ini sangatlah sayang jika dilewatkan, terutama bagi perusahaan atau badan usaha yang memiliki keinginan untuk memasarkan (menjual) produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu.

BozzBerry berdiri pada tanggal 6 Januari 2010, BozzBerry bergerak di bidang penjualan handphone dan aksesoris blackberry dan juga tempat *service* blackberry di kota Bandung. Pertama kali kegiatan penjualan yang dilakukan BozzBerry adalah dengan mendirikan pameran blackberry di Paris Van Java Bandung. Dalam melakukan kegiatan pameran blackberry, BozzBerry menawarkan jasa servis blackberry, penjualan handphone dan aksesoris

blackberry. Sampai saat ini BozzBerry aktif melakukan pameran blackberry di pusat keramaian karena BozzBerry ingin lebih dekat kepada masyarakat pengguna blackberry dan juga melakukan promosi untuk kemajuan BozzBerry ke depannya. Pada tanggal 20 Mei 2010 BozzBerry membuka toko blackberry di daerah dago dan juga tetap aktif melakukan pameran di mall-mall atau pusat keramaian yang ada di Bandung. Untuk pemesanan pada BozzBerry masih dilakukan secara manual yaitu dilakukan melalui telepon, tentunya cara ini kurang efisien bagi pembeli/konsumen yang berada di luar kota karena konsumen tidak dapat melihat contoh barang yang akan dipesan, selain itu kendala yang dihadapi BozzBerry ialah kegiatan promosi yang belum maksimal karena terbatasnya sarana atau media untuk memperkenalkan keberadaan toko BozzBerry.

Upaya yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di BozzBerry adalah dengan cara menyediakan suatu aplikasi *Web* yang berintegrasi dengan jaringan internet yang sangat luas cakupannya. Pemanfaatan jaringan internet dalam bidang bisnis atau yang disebut dengan *E-Commerce* merupakan hal yang tidak asing lagi. Melalui jaringan tersebut promosi BozzBerry kepada masyarakat luas menjadi lebih mudah, karena Internet tidak mengenal batas ruang dan waktu. Dimanapun posisi peminta jasa, selama ia dapat mengakses internet, transaksi penjualan dapat dilakukan, dengan proses yang lebih mudah. Jadi, pemasaran dan promosi jasa BozzBerry pun dapat lebih efektif, dengan media promosi yang sedikit. Menjual produk secara *online* akan memberikan keuntungan yang lebih

besar dibandingkan menjual produk menggunakan metode atau cara biasa seperti melalui telepon.. Dengan adanya Sistem *E-Commerce* berbasis *Web,* konsumen bisa melakukan pemesanan aksesoris atau handphone atau juga konsultasi masalah blackberry kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan internet tanpa perlu datang ke toko.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi *Web* yang digunakan pada jaringan Internet untuk melakukan suatu bisnis secara *online* sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan mempercepat proses pemasaran. Judul yang akan diambil penulis ialah : **"*PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA BOZZBERRY BANDUNG* "** . Diharapkan nantinya sistem *E-Commerce* tersebut dapat memberikan kemudahan dalam proses bisnis yang dilakukan BozzBerry.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasikan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan pada BozzBerry dalam melakukan setiap pemesanan barang yang masih dilakukan secara manual yaitu dilakukan melalui telepon, tentunya cara ini kurang efisien bagi pembeli atau konsumen yang berada di luar kota karena tidak dapat melihat barang sebelum membeli.

2. Kurangnya promosi yang dilakukan oleh BozzBerry dan belum mempunyai tempat untuk promosi.

3. BozzBerry belum mempunyai sistem pemesanan *online* .

4. Belum adanya laporan-laporan seperti laporan stok barang, laporan barang yang dipesan dan laporan barang yang terjual.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di BozzBerry ?
2. Bagaimana perancangan sistem *E-Commerce* untuk promosi berbasis *Web* pada BozzBerry Bandung?
3. Bagaimana implementasi sistem *E-Commerce* pada BozzBerry Bandung berbasis *Web*?
4. Bagaimana pengujian sistem *E-Commerce* pada BozzBerry Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada BozzBerry Bandung , guna memberikan jalan keluar dan kemudahan untuk BozzBerry dalam melakukan promosi dan

pemesanan secara *online* sehingga BozzBerry dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

b. Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan penelitian dalam membangun sistem *E-Commerce* berbasis *Web* di BozzBerry Bandung :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada BozzBerry Bandung dalam melakukan transaksi pemesanan barang.
2. Untuk membangun sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada BozzBerry, sehingga BozzBerry dapat melakukan promosi melalui internet, selain itu juga dapat memberikan informasi produk dan pemesanan yang jelas kepada masyarakat.
3. Untuk mengetahui implementasi sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada BozzBerry Bandung.
4. Untuk menguji Sistem E-Commerce berbasis Web pada BozzBerry Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini kegunaan praktis dan kegunaan akademis dalam pembangunan sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada BozzBerry Bandung :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan menggunakan sistem *E-Commerce* berbasis *Web* ini diharapkan bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna untuk dapat mendukung

kegiatan promosi yang lebih luas dari pada sebelumnya dan untuk memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan melalui internet sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan efektifitas kerja di BozzBerry Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehinga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan Ilmu Manajemen Informatika yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Kegunaan bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di BozzBerry Bandung.

d. Kegunaan bagi Universitas

Bagi universitas, khususnya Jurusan Manajemen Informatika UNIKOM, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang sistem *E-Commerce* berbasis *Web*.

1.5 Batasan Masalah

Dalam BozzBerry terdapat berbagai masalah yang mungkin dihadapi, akan tetapi pada kesempatan ini penulis membatasi ruang lingkup perancangan sistem *E-Commerce* berbasis *Web*, agar terarah pada pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem *E-Commerce* berbasis *Web* ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan dan laporan pembelian BozzBerry Bandung.
2. BozzBerry bekerja sama dengan pihak ekspedisi bernama JNE, untuk proses pengiriman dengan JNE dilakukan oleh BozzBerry dan lama pengiriman barang 3 hari.
3. Pengiriman barang hanya untuk kota-kota besar yang ada di Indonesia dan untuk ongkos kirim disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan oleh JNE sehingga diluar harga barang yang dipesan.
4. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya.
5. Implementasi hanya berupa cara mengoperasikan Sistem *E-Commerce* berbasis *Web*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data sebagai syarat penulisan skripsi, penulis memilih tempat servis dan penjualan aksesoris blackberry "BozzBerry" Bandung di Jalan Ranggamalela no.13-15 Dago Bandung Telp. (022) - 91160790.

Penelitian ini dilaksanakan di BozzBerry Bandung mulai bulan Februari sampai dengan bulan April 2010.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																							
		FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																								
	a. Observasi																								
	b. Wawancara																								
	c. Studi Pustaka																								
2	Analisis Kebutuhan Sistem																								
3	Perancangan Sistem																								
	a. Perancangan Prosedur																								
	b. Perancangan Flowmap																								
	c. Perancangan DFD																								
	d. Perancangan Kamus Data																								
4	Pembuatan Perangkat Lunak																								
	a. Struktur Program																								
	b. Struktur Menu																								
	c. Pengkodean																								
5	Pengujian Perangkat Lunak																								