BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang demikin pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Kenyataan telah menunjukan bahwa penggunaan media elektronik merupakan faktor yang sangat penting dalam berbagai transakasi nasional dan internasional. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan membeli produk tanpa harus datang langsung ke tempat penjualan tersebut.

E-Commerce merupakan salah satu bentuk bisnis *online*. Dalam prakteknya *e-commerce* menjual produk kepada pembeli secara *online*, tapi faktanya jenis bisnis apapun yang dilakukan secara elektronik dapat dikatakan *e-commerce*. *E-Commerce* adalah membuat, mengelola dan meluaskan hubungan komersial secara *online.* Usaha *e-commerce* yang suskses melibatkan pembayaran, pengembangan dan perencanaan produk, mengelola produk atau manufaktur, pemasaran dan perwakilannya, penjualan, layanan, kolaborasi diantara sesama bisnis, distribusi produk riset, penyebaran informasi, penyusunan komunitas komersial, pendidikan, hiburan, dan mungkin juga semua bisnis lain yang belum terpikirkan.

MS Computer adalah suatu badan usaha yang bergerak dibidang penjualan macam-macam produk komputer. Selain menjual komputer MS Computer juga menjual produk lain seperti aksesoris komputer (contohnya : *mouse, flashdisk, headset*, modem) dan printer. Selain menjual produk, MS Computer juga menyediakan layanan jasa perbaikan untuk CPU, Monitor dan Printer.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di toko MS Computer pada saat ini sedang mengalami perkembangan, namun dilihat dari proses penjualannya masih belum optimal karena pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli perlengkapan komputer sesuai dengan keinginannya. Maka perlu alternatif lain untuk mengoptimalkan proses penjulan di MS Computer.

Selama ini media pemasaran yang dilakukan oleh MS Computer yaitu dengan cara membagikan brosur atau daftar harga produk yang dijual kepada pembeli yang datang ke MS Computer dan melalui iklan radio yang ada di daerah Subang. Dengan menggunakan media pemasaran yang seperti itu tingkat penjualan di MS Computer belum optimal, karena tidak semua orang dapat mendengar informasi dan membaca informasi dari kedua media iklan yang dipakai MS Computer.

Berdasarkan kebutuhan dari masyarakat di daerah Subang sendiri selain penjualan komputer yang terus mengalami peningkatan penggunaan internet juga sangat tinggi. Ini terlihat dengan banyaknya warung internet yang bermunculan didaerah Subang yang merupakan bukti dari perkembangan akan kebutuhan informasi sangat tinggi di kota Subang.

Hal tersebut menjadi salah satu fokus penelitian yaitu akan membuat penjualan perlengkapan komputer yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan *e-commerce*. Dimana sistem ini bertujuan untuk memudahkan pemilik toko dalam melakukan penjualan, memudahkan bagi calon konsumen dalam mengakses informasi yang ditampilkan di toko MS Computer, mempermudah admin dalam melakukan pengolahan data seperti pembuatan laporan penjualan MS Computer yang tidak memakan banyak waktu,untuk mempermudah konsumen belanja tanpa harus datang langsung ke MS Computer.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian di MS Computer untuk meningkatkan pelayanan dalam memberikan informasi serta dalam proses penjualan *online*, sehingga penulis mengambil judul **"PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA KEGIATAN PENJUALAN PERANGKAT KOMPUTER (STUDI KASUS PADA MS COMPUTER SUBANG) ".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam aplikasi *e-commerce* di MS Computer adalah bagaimana menerapkan *e-commerce* pada kegiatan penjualan perangkat komputer.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian skripsi ini adalah menerapkan *e-commerce* pada kegiatan penjualan perangkat komputer.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pemilik toko dalam melakukan penjualan.
2. Memudahkan bagi calon konsumen dalam mengakses informasi yang ditampilkan di toko MS Computer.
3. Mempermudah admin dalam melakukan pengolahan data seperti pembuatan laporan penjualan MS Computer yang tidak memakan banyak waktu.
4. Untuk mempermudah konsumen belanja tanpa harus datang ke MS Computer.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan suatu sistem diperlukan suatu pembatasan dari masalah-masalah yang ada, sehingga dapat diketahui tuang lingkup dari sistem yang akan dirancang. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah antara lain :

1. Pengaturan Produk
   a. Data Produk

      Data produk pada sistem ini berupa komponen CPU, monitor, aksesoris komputer, laptop dan printer.

b. Data Kategori dan Sub Kategori

Kategori dan sub kategori pada produk diantaranya macam-macam komponen CPU, monitor, aksesoris komputer, laptop dan printer.

c. Detail Produk

Produk yang disediakan mempunyai nama, berat dan harga yang berbeda-beda.

d. Manajemen Harga.

Harga yang diberikan sesuai dengan waktu disaat pembelian dilakukan. Harga dapat berubah sewaktu-waktu berdasarkan perubahan harga yang terjadi di pasar tetapi bagi yang sudah melakukan pembelian maka harganya tetap.

e. Gambar produk

Gambar produk yang ditampilkan yaitu produk yang di jual sesuai dengan yang ada di kategori dan sub kategori sesuai dengan harganya masing-masing.

f. Pengelolaan Diskon.

Diskon diberikan pada beberapa produk yang dijual.

g. Pengelolaan Stok.

Pada aplikasi ini juga menampilkan pengelolaan stok.

2. Manajemen Pembelian

a. Pencarian Pembelian

Menampilkan sistem pencarian pembelian berdasarkan nama produk.

b. *Update* Status pembelian pada produk yaitu konsumen melakukan pembelian kemudian dikonfirmasi oleh pegawai dan diberikan batas waktu untuk melakukan pembayaran, setelah pembayaran telah berhasil maka pegawai akan mengirimkan informasi kepada konsumen.

c. Konfirmasi Pembayaran

   Konfirmasi pembayaran yang dilakukan dapat berupa pengiriman *e-mail* kepada pembeli sebagai tanda bukti pembayaran.

d. Pembatalan Pembelian

   Pembelian dapat dibatalkan oleh penjual apabila pembeli tidak mentransferkan sejumlah uang dalam waktu 24 jam dari pembelian yang dilakukan oleh pembeli.

3. Manajemen Pembayaran

   Dalam pembangunan sistem ini ada dua sistem pembayaran yang diterapkan, diantaranya sebagai berikut :

   a. Pembayaran *Offline*

      Sistem pembayaran yang disediakan menggunakan berbagai Account Bank untuk pembayaran *offline* (Transfer).

   b. Pembayaran *Online*

      Sistem pembayaran ini disediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional yaitu Paypal.

4. Manajemen *Shipping*

Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan layanan pengiriman JNE yang menyediakan layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*).

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*)

   Menghasilkan laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan. Laporan tersebut disusun per-bulan.

6. Menyediakan integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook) sebagai sarana promosi.

7. Fasilitas pengelolaan retur produk dilakukan apabila produk tidak sesuai dengan keinginan pembeli maka produk akan ditarik kembali oleh penjual dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan sesuai dengan persetujuan dari pihak penjual.

8. *Shopping Features* (*Frontend*)

   a. Pencarian produk berdasarkan berdasarkan kategori, sub kategori dan nama produk.

   b. Menampilkan produk terbaru dan produk terlaris.

   c. Fasilitas pendaftaran member dan login member diberikan kepada pembeli untuk melakukan pembelian.

   d. Menyediakan history pembelian untuk mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi pembelian.

   e. Pengiriman informasi pembelian menggunakan *email* ke pembeli.

   f. Menyediakan *zoom* gambar produk dan berbagai macam gambar sebuah produk yang dijual.

g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

9. *Security*
   a. Menggunakan *IP-Dedicated* untuk kemanan data pembeli.
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan yang mendukung protokol https.
   c. Menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses situs agar pembelian dilakukan oleh member yang sudah terdaftar.
10. *Communication* (Komunikasi)

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :
    a. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pembeli.
    b. Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messenger) untuk informasi produk.
    c. Manfaatkan situs *Social Network* untuk promosi dengan menggunkan facebook.
    d. Menggunakan telepon.
11. Pemodelan analisis perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional* dan *Dreamweaver MX 2008* serta menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*-nya yaitu *database* server yang berjalan di dalam media *online* sehingga *database* ini mudah di *manage* oleh penggunanya.
12. Web browser yang di gunakan adalah mozilla Firefox dan google chrome.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

   a. Studi Literatur

      Tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, dokumen, dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang masalah yang diteliti di MS Computer Subang.

   b. *Interview* (wawancara)

      Tahap pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data dengan pemilik toko MS Computer Subang yaitu Bapak Muhammad Soleh S.E.

   c. *Observasi* (pengamatan)

      Tahap pengumpulan data dengan cara datang secara langsung untuk melakukan penelitian di toko MS Computer Subang yang berlokasi di Jalan Arief Rahman Hakim no 35 Subang.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Tahap analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* (Gambar 1.1), yang meliputi beberapa proses diantaranya :

   a. System / Information Engineering

Tahapan terbesar yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan perangkat lunak. Dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan system dan menempatkannya kedalam pembuatan perangkat lunak.

b. *Requirements Analysis*

Tahap menganalisis semua data yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

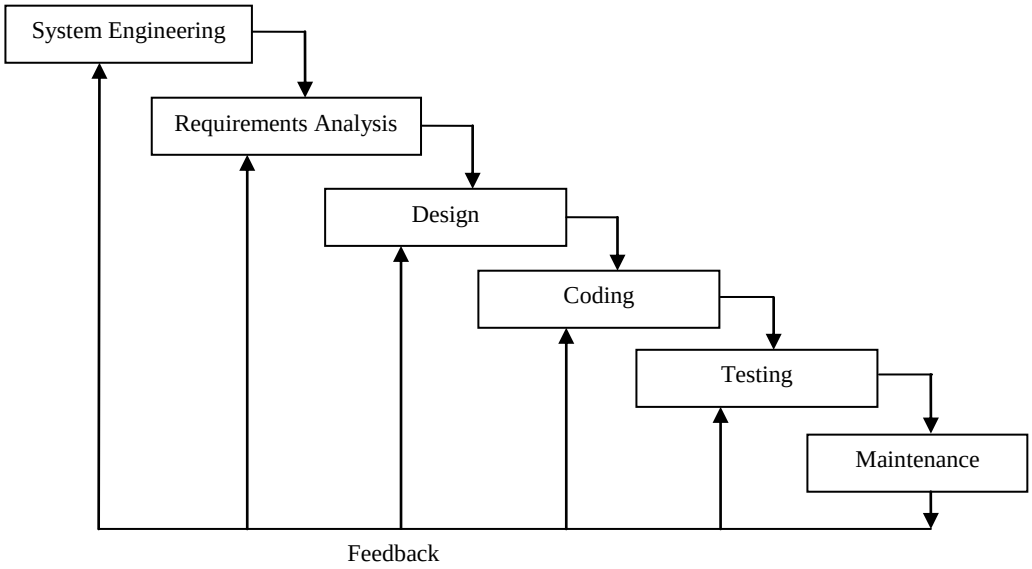
Tahap pemecahan masalah yang telah didesign atau dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap terakhir berupa perawatan, perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 *Metode Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan serta kegunaan dari masalah yang diteliti, diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diteliti di MS Computer Subang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai analisis masalah dari rancangan pembuatan perangkat lunak. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, Perancangan Data, Perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan modul program, spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, uji coba program dan analisis terhadap hasil uji coba program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dari aplikasi yang dibuat.