BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini telah mengalami perkembangan dengan sedemikian pesat. Dan telah menjadi sebuah kebutuhan manusia untuk mempermudah dalam melakukan kegiatannya. Dengan menggunakan teknologi informasi yang semakin berperan dalam segala hal akan menunjang kebutuhan manusia maka dalam mengambil keputusan sehingga dapat diambil keputusan dengan cepat yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan.

Oleh karna itu, setiap orang berusaha untuk meningkatkan pendapatan dan kualitas hidup mereka dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada misalnya dengan menggunakan internet. Yang dulu orang harus mempunyai tempat / bangunan untuk menempatkan usahanya, tapi dengan perkembangan IT saat ini orang mulai beralih membangun bisnis mereka melalui internet atau yang sering disebut dengan E-Commerce.E-Commerce terbuka untuk semua kalangan tidak hanya kalangan atas saja tapi juga kalangan menengah ke bawah yang ingin memanfaatkannya guna keperluan yang bermacam-macam, mulai dari bisnis jual beli sampai update seputar informasi terbaru.

Electronic commerce (EC) atau sering disebut E-Commerce oleh kalangan bisnis merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet.

King Audio merupakan toko yang menjual perangkat-perangkat audio mobil. Toko ini memiliki pelanggan yang sebagian besar masih berada di kota Bandung dan pelanggannya membeli untuk keperluan pribadi. Namun terkadang pelanggan yang memiliki lokasi cukup jauh dari toko seringkali merasa kesulitan dalam mencari toko tersebut sehingga menyebabkan penjualan lama untuk mengalami peningkatan. Selain itu dalam mempromosikan produknya King Audio masih menggunakan cara yang konvensional yaitu mempromosikan produk-produknya melalui relasi, sehingga belum bisa memaksimalkan tingkat promosi dan penjualan. Masalah yang lainnya adalah ketatnya persainganan tara penjual, hal itu membuat pengelola toko harus memiliki strategi yang bisa meningkatkan jangkauan promosi produk. Selain itu dalam pencatatannya masih menggunakan buku transaksi yang menyebabkan perekapan ulang buku transaksi, Maka dari permasalahan tersebut adanya keinginan mempunyai sistem yang dapat memperkenalkan produk sekaligus menangani proses penjualan dan mempromosikan atau memperken alkan produk-produknya secara global.

Untuk meningkatkan layanan secara global atau *online*, maka di perlukan suatu media komunikasi yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu internet.Internet adalah suatu wahana yang tepat untuk berkecimpung dalam dunia bisnis global. Internet dengan segala kelebihannya akan memperkenalkan produk ini di pasaran internasional, setidaknya untuk sekarang ini focus untuk pasar local atau dalam negeri, namun juga dengan adanya internet, akan membuat bisnis menjadi lebih efektif, efisien dan tentu saja menjadi lebih produktif.

Salah satu fasilitas internet adalah *web* yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja, maka fasilitas web ini akan dijadikan sarana sebagai interaksi King Audio dengan para pelanggannya. Selain di peruntukan bagi pelanggannya, pihak King Audio juga dapat mengelola produknya dan mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap layanannya ini melalui kritik dan saran dari parapelanggan. Fasilitas *web* yang dapat menangani permasalahan tersebut adalah *e-commerce*. *E-commerce* adalah proses pembelian, penjualan, atau pengantian produk, pelayanan dan informasi dengan menggunakan jaringan internet.Salah satu fasilitas yang dapat dimiliki oleh sebuah *website e-commerce* yaitu pembayaran yang dilakukan secara online.Salah satu metode pembayaran secara online ini yaitu salah satunya melalui Paypal.Paypal Ini merupakan suatu fasilitas pembayaran melalui internet dengan proses mengirim dan menerima pembayaran yang akan dibeli secara *online*.

Sehubungan layanan aplikasi *e-commerce* ini diunggah melalui jaringan internet dan berbasis *web*, maka tentunya perlu ada suatu keamanan data yang handal yang perlu diterapkan dalam aplikasi *e-commerce* tersebut. Suatu system keamanan yang dapat meng-enkripsi atau menyandikan data yang ditransmisikan agar data tersebut tetap terjaga, seperti keamanan dengan menggunakan PHP *scripting* maupun menggunakan *secure socket layer* (SSL). Penyajian secara statis dalam bentuk halaman di sebuah *web* tidak lagi menjamin ke-efektifan baik dalam penyimpanan maupun pengolahan aplikasi *web* tersebut karena tidak adanya data yang tersimpan dalam suatu *data base*.Maka diperlukan suatu *data base* yang dapat mengatasi hal tersebut, yaitu MySQL.

Setelah memahami bagaimana membuat suatu tampilan data statis dalam suatu halaman *web*, dengan penggabungan pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL maka dapat ditampilkan suatu halaman *web* yang bersifat dinamis, karena data yang berasal dari suatu *data base* yang diminta berdasarkan pada query tertentu, sehinggajumlah data yang akan ditampilkan dalam suatu halaman *web* selalu berubah-ubah sesuai dengan permintaan pengguna. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penyusun mengambil pokok bahasan tugas akhir ini dengan judul "**PERANCANGAN WEBSITE LAYANAN E-COMMERCE PADA KING AUDIO BANDUNG**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Setelah penulis melakukan pengamatan secara singkat terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada.

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Setiap pelanggan yang ingin membeli perangkat-perangkat audio mobil harus mendatangi langsung ke tempat toko King Audio
2. Kurangnya media promosi kepada pelanggan sehingga belum bisa memaksimalkan tingkat promosi dan penjualan.
3. Dalam Pencatatan pemesanan masih mengggunakan buku transaksi sehingga terlalu banyak perekapan ulang , menyebabkan penumpukan buku transaksi.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penjualan E-Commerce yang sedang berjalan di King Audio.
2. Bagaimana merancang penjualan E-Commerce di King Audio
3. Bagaimana menguji sebuah aplikasi penjualan E-Commerce di King Audio.
4. Bagaimana mengimplementasikan sebuah aplikasi aplikasi penjualan E-Commerce di King Audio.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membuat Perancangan Website Layanan E-Commerce Pada King Audio agar dalam penjualannya bisa berjalan dengan lancar.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses penjualan E-Commerce yang sedang berjalan di King Audio.
2. Untuk merancang penjualan E-Commerce di King Audio
3. Untuk menguji sebuah aplikasi penjualan E-Commerce di King Audio.
4. Untuk mengimplementasikan sebuah aplikasi aplikasi penjualan E-Commerce di King Audio.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dengan penelitian ini:

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Untuk pengembangan ilmu guna memberi masukan kepada Program Studi Sistem Informasi dalam pengimplementasian pengajaran.
2. Dapat menambah wawasan informasi dan juga dapat menjadi bahan referensi khususnya bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan hasil bahasan dalam penelitian ini untuk mengembangkan lebih jauh.
3. Mengukur kemampuan penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah kedalam praktek kehidupan perusahaan secara nyata.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Memperkenalkan sistem komputerisasi pada King Audio Bandung.
2. Sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan bagi King Audio dalam mengembangkan usahanya.

1.5 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan sistem dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi. Batasan-batasan masalah pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* King Audio dengan menyediakan informasi produk yang akan dijual, seperti speaker, amplifier, dvd player, tv tuner danaksesoris audio lainnya. Dengan prosedur alat pembayaran yaitu, mulai dari pengaturan produk, manajemen pemesanan, manajemen *shipping* atau pengiriman, manajemen

pembayaran, pengelolaan retur barang, pembuatan laporan (*reporting*), fasilitas *back up* serta *restore data base*.

2. Pengaturan produk meliputi dari data produk, data kategori, detail produk, harga produk, gambar produk, rating produk, promosi produk, pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.
3. Manajemen pemesanan berupa pencarian pesanan, *update* status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, dan diterima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi dibeli atau karena alasan-alasan tertentu.
4. Prosedur pemesanan untuk manajemen *shipping* menggunakan layanan jasa pengiriman dibuat secara dinamis sesuai dengan yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pelanggan. Disarankan untuk memilih layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*) dan menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya. Khusus untuk pelanggan di bandung disediakan layanan jasa pemasangan atau *service* ditempat (pengiriman barang dilakukan oleh kurir King Audio sendiri).
5. Manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *offline* dengan cara transfer tunai melalui rekening Bank. Pembayaran dilakukan dalam 24 jam, jika dalam 24 jam pesanan tidak dibayar maka pesanan dibatalkan.
6. Pembuatan laporan (*reporting*), seperti laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk.

7. Pengelolaan retur barang.
8. Memberikan hak akses yang berbeda antara pelanggan dan pengelola.
9. Fasilitas *backup* dan *restore* semua file yang ada baik itu *database*, file gambar, ataupun yang lainnya.
10. Dalam sistem jual beli *online* ini tentu harus adanya komunikasi antara kami sebagai penjual dan pelanggan yaitu dengan email pelanggan yang telah menjadi member, *Instant Messaging* seperti *Yahoo Messsenger*, memanfaatkan situs jejaring sosial sebagai media promosi, serta layanan telepon.
11. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD).*
12. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya PHP, MySQL,dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di King Audio, Jl. Kopo Sayati No. 182 Bandung, Telp : 08562300190. penelitian pada tanggal 1 Maret 2013 sampai dengan selesai.Dari mulai pukul 08.00 sampai pukul 12.00 WIB.Adapun pelaksanaannya yaitu dari mulai hari senin sampai dengan jum'at

Tabel 1.1 Waktu Perencanaan Penelitian

No	Waktu / Kegiatan	2013																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
1	Pengajuan Proposal																				
2	Pengambilan Data																				
3	Analisis																				
4	Desain																				
5	Coding																				
6	Testing																				