

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah maupun besar, yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive* dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Oleh karena itu, teknologi *web* di internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*). Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*) (Nugroho, 2006).

Akhir-akhir ini penggunaan internet yang mengarus kepada *cyberspace*, yang akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini maupun masa datang, yang secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam yang membuat perusahaan dalam globalisasi ekonomi ini membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal dan

serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk ber adaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitinya (Amalia, 2007).

Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* yaitu untuk memsarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet (indrajit,2001).

Ternyata tidak mudah dalam mengimplementasikan *e-commerce* dikarenakan banyaknya faktor yang terkait dan teknologi yang harus dikuasi. Dengan demikian ada “tiga kategori dasar atau jenis-jenis *e-commerce* yaitu *Business To Consumer (B2C)*, *Business To Business (B2B)* dan *Consumer To Consumer (C2C)*” (Humdiana dan Indrayani, 2005).

Dengan adanya tiga kategori di atas, dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan sasaran yang akan dituju. Dengan demikian, “yang harus diingat dalam melagsungkan aktivitas bisnis *e-commerece* yaitu: adanya proses baik penjualan maupun pembelian secara *elektronik*, adanya konsumen atau perusahaan dan adanya jaringan penggunaan komputer secara

on-line untuk melakukan transaksi bisnis” (Laudon dan Laudon dalam Handoko, 2001).

Di samping itu, bisnis *e-commerce* mempunyai beberapa keuntungan antara lain yaitu: “dapat memper luas jaringan mitra bisnis, jangkauan pemasaran menjadi semakin luas, aman secara *fisik, efektif, efisien, dan fleksibel*, selain itu terdapat kekurangan dalam bisnis *e-commerce* ini antara lain: meningkatkan individualisme, terkadang menimbulkan kekecewaan dan tidak manusiawi” (Nugraha, 2006).

Dalam mendapatkan kepercayaan dalam *e-commerce*, ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi, antara lain keterbukaan (*business practice disclosure*) yaitu akan melakukan transaksi sesuai dengan yang dijanjikan. Integritas transaksi (*transaction integrity*) yaitu tagihan yang sesuai dengan transaksi. Dan juga perlindungan terhadap informasi (*information protection*) yaitu penjagaan informasi agar tidak jatuh ke pihak yang tidak berkaitan dengan bisnisnya (Ratnasingham dalam Handoko, 2001).

Peningkatan transaksi menggunakan *e-commerce* oleh perusahaan merupakan indikasi bahwa manajemen memiliki komitmen terhadap pemanfaatan cara baru. Atau lebih tepat digambarkan sebagai suatu komitmen untuk memanfaatkan *e-commerce* di dalam pengembangan perusahaan. Selama ini, sistem penjualan yang digunakan oleh perusahaan

hanya bersifat manual dan secara tertulis, yang tidak jarang cenderung menyesatkan. Dengan adanya layanan jasa berupa *e-commerce* yang dapat secara cepat dapat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan sendiri, maka segala layanan yang diinginkan oleh para pelanggan dapat segera

ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan (Almilia, 2007).

Berkaitan dengan tugas akhir ini penelitian difokuskan pada masalah pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memberi dukungan aktif kelancaraan usaha penjualan barang yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau usaha rumahaan yang diberi judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN ONLINE DI BABY SHOP”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Penjualan *Online* di *Baby Shop*?
2. Bagaimana mengaplikasikan sistem untuk memperluas pemasaran penjualan *Baby Shop*?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan penjualan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem menyediakan informasi mengenai toko dan produk yang ditawarkan.

2. Sistem memberikan informasi harga dan jumlah produk yang dijual.
3. Pemesanan dapat dilakukan jika telah menjadi member atau pelanggan.
4. Sistem menyediakan pembelian secara online tapi pembayaran dilakukan secara offline.
5. Sistem dapat memberikan informasi kepada perusahaan tentang produk yang paling diminati pasar melalui grafik penjualan.
6. Sistem yang dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

D. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Menganalisis bisnis yang sedang berjalan dan merancang untuk membuat sistem penjualan online pada *Baby Shop*?
2. Mengaplikasikan sistem untuk memperluas pemasaran penjualan pada *Baby Shop*

E. Manfaat

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

1. Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama tentang pemrograman *web* menggunakan *PHP* dan *MySql*

2. *Baby Shop*

Dengan pembuatan *website* ini, diharapkan *Baby Shop* dapat menjangkau konsumen di berbagai wilayah, selain itu membantu dalam pengolahan laporan penjualan sehingga tidak menggunakan cara konvensional dalam pembuatan laporan.

3. Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website E-Commerce*.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang gambaran umum tempat penelitian, struktur organisasi, perancangan sistem informasi yang

akan dibuat serta perancangan *database* sebagai pendukung sistem informasi, perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat, *tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (*DFD*) dan *Entity Relationship Diagram* (*ERD*).

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi dan Pembahasan didalamnya menjelaskan proses yang sudah siap untuk di jalankan diantaranya, dialog *login* ke sistem, dialog menu utama, dialog berkas *input* data dan dialog berkas laporan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya