

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Evolusi yang terjadi pada *internet* merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (ecommerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

*E-commerce* memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi ataun 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, perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*).

Penggunaan teknologi khususnya *E-commerce* 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. 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*.

Dalam mengimplementasikan *e-commerce* ada beberapa faktor yang terkait dan teknologi yang harus dikuasai. 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)” (Dadang Hermawan, 2014).

Dengan adanya tiga kategori di atas, dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan sasaran yang akan dituju. Dengan demikian, “yang harus diingat dalam melangsungkan aktivitas bisnis *e-commerce* yaitu: adanya proses baik penjualan maupun pembelian secara *electronic*, adanya konsumen atau perusahaan dan adanya jaringan penggunaan komputer secara *on-line* untuk melakukan transaksi bisnis” (Sarwono, 2008).

Penigkatan 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 (Jonathan Sarwono, 2008).

Bintang Komputer Ponorogo merupakan salah satu toko komputer di daerah Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo Jawa Timur. Bintang Komputer mempunyai koleksi produk komputer yang lengkap, sehingga toko ini dijadikan prioritas masyarakat sekitar. Produk-produk Bintang Komputer terdiri dari laptop second maupun baru *flashdisk, mouse, print* dan komputer. Tetapi toko ini masih belum ditunjang dengan fasilitas penunjang yang baik. Seperti halnya dalam pengolahan data barang dan pelanggan masih menggunakan sistem secara manual. Mekanisme transaksi yang berlangsung sampai saat ini masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu konsumen harus datang langsung ke Bintang Komputer untuk membeli produk yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul ***“Penerapan E-Commerce pada Penjualan Komputer di Toko Bintang Komputer Pulung Ponorogo”***.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merencanakan dan merancang *e-commerce* pada penjualan *online* di toko komputer Bintang Komputer Pulung Ponorogo untuk sarana mempromosikan produk?
2. Bagaimana menerapkan *e-commerce* pada penjualan komputer di toko Bintang Komputer Ponorogo agar dapat menjangkau konsumen lebih luas?

### **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. *E-Commerce* yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*
2. Sistem menyediakan informasi mengenai toko, produk dan harga produk yang tersedia di Bintang Komputer.
3. Metode pembayaran yaitu transfer bank lokal.
4. Tidak membahas keamanan dan *maintenance* sistem.

### **D. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Merencanakan dan merancang *e-commerce* pada penjualan *online* di toko Bintang Komputer Ponorogo untuk sarana mempromosikan produk.
2. Menerapkan *e-commerce* pada penjualan *online* di toko Bintang Komputer Pulung Ponorogo agar dapat menjangkau konsumen lebih luas.

### **E. Manfaat**

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

1. Bagi Penulis

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

2. Bagi Instansi

Dengan pembuatan *e-commerce*, diharapkan toko Bintang Komputer dapat mempromosikan produk yang tersedia melalui *internet* sehingga bisa menjangkau konsumen di berbagai wilayah.

3. Bagi Pembaca

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

