

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Faktor pasar, kehematan, sosial, dan teknologi telah menciptakan lingkungan bisnis yang sangat kompetitif dimana pelanggan merupakan titik fokus. Lebih jauh lagi faktor-faktor ini bisa berubah secara cepat, kadang-kadang secara tidak terduga (Knoke, 1996). Karena itu perusahaan harus sering bereaksi secara cepat terhadap permasalahan dan peluang yang timbul dari lingkaran bisnis yang baru ini (Ducker, 1995). Karena laju perubahan serta tingkat ketidakpastian dilingkungan pasar dan persaingan pada masa datang diperkirakan akan kian cepat, maka organisasi harus dapat bergerak dibawah tekanan yang makin meningkat untuk memproduksi lebih banyak dan dengan cara yang lebih cepat, dengan memanfaatkan subar daya yang sedikit.

Adanya dorongan-dorongan bisnis yang menimbulkan tekanan dalam organisasi. Organisasi merespon dengan aktivitas yang didukung oleh Teknologi Informatika secara umum dan *Elektronik Commerce* pada khususnya. *Elektronik Commerce* atau biasa disebut dengan *E-commerce* adalah konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *Word Wide Web* (WWW) internet (Shim, Quershi, Siegel, Siegel, 2000). Manfaat *E-commerce* sendiri sangatlah banyak dengan adanya sifat global pada *E-commerce* maka bisa menekan biaya yang lebih rendah, peluang menjangkau ratusan juta orang, sifat interaktif, memperluas market place hingga ke pasar nasional dan internasional, menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan,

pencarian informasi menggunakan kertas, pengurangan *inventory*, dan lain sebagainya.

Kusuma Wijaya cOmputer adalah toko komputer yang melayani berbagai macam penjualan yang berhubungan dengan komputer, seperti penjualan notebook, motherboard, komputer, dan aksesoris komputer dan notebook lainnya. Pada tanggal 12 April 2012 Kusuma Wijaya cOmputer telah resmi membuat Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) kecil dengan Nomor : 517/1492/415.21/2012 dan berganti nama menjadi Wijaya Group. Wijaya Group mempunyai cabang lagi yaitu Kusuma Wijaya cOmputer yang bergerak dibidang Komputer dan Anevar OLshop yang bergerak dibidang Aksesoris busana seperti Kerudung, Bross dan masih banyak lagi.

Mekanisme penjualan Wijaya Group saat ini sebenarnya belum memiliki masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja saat ini memungkinkan akan timbulnya beberapa masalah seperti adanya pelanggan yang tidak mau mengambil barang lagi di Wijaya Group karena tempat tinggalnya jauh dari toko, transaksi hanya bisa dilakukan pada saat jam kerja yaitu jam 08.00 WIB - 20.00 WIB., transaksi harus dilakukan secara tatap muka, dan laporan transaksi yang mempunyai banyak dokumen tertulis, laporan laba atau rugi tidak bisa dilihat secara langsung. Untuk meminimalkan kekurangan transaksi dan pengolahan data transaksi pada Wijaya Group maka dibuatlah *E-commerce* yang dilengkapi dengan *suport system*.

Mengacu pada latar belakang diatas maka dapat diusulkan untuk diterapkan suatu sistem penjualan secara *Online* yang memiliki fungsi pendukung

penjualan yang dilengkapi pengolahan data transaksi, laporan-laporan penjualan dan diharapkan nantinya dapat membantu berkembangnya bisnisnya. Oleh karena itu, dalam kegiatan penelitian ini diambil sebuah judul "**Analisa dan Pembuatan E-commerce Dilengkapi Suport system Berbasis Web di Wijaya Group**".

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penulisan ilmiah ini terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut :

"bagaimana melakukan analisa dan perancangan aplikasi *E-commerce* dilengkapi *suport system* berbasis web di Wijaya Group ?"

1.3 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian, baik dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1.3.1 Backend Office

Website yang dirancang untuk menangani pengolahan dan pengaturan data produk yang hanya bisa diakses dengan hak akses sebagai Admin atau user-user yang nantinya diberikan hak khusus untuk melakukan perubahan pada salah satu fitur pada website *E-commerce* ini. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya.

a. Informasi Produk

1. Data Produk seperti, tambah produk, edit produk atau hapus produk.
2. Data Kategori dan/atau Sub Kategori misalnya kategori Notebook dengan sub kategori office, gaming, dll.
3. Detail Produk misalnya warna notebook, spesifikasi, dll.
4. Produk Promosi terhadap seluruh atau sebagian produk.

b. Manajemen Pesanan

1. Pemberitahuan mengenai update Status Pesanan sampai kepada Konfirmasi Pembayaran menggunakan e-mail.
2. Pembatalan Pesanan.

c. Manajemen Pembayaran

1. Pembayaran *Offline* melalui transfer rekening bank.

d. Manajemen Shipping

1. Layanan pengiriman barang menggunakan Jasa Pengiriman dari pihak ketiga seperti Kantor Pos, Fedex, TIKI, JNE atau sesuai dengan kesepakatan Wijaya Group dengan pembeli.

e. Pembuatan Laporan (*Reporting*)/Statistik

1. Laporan-laporan disusun berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan. Beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Pemesanan.

1.3.2 *Shoping Feature (Frontend)*

1. Dilengkapi fitur Pencarian.
2. Pemesanan dapat dilakukan oleh semua pengunjung website tanpa harus menjadi member terlebih dahulu.
3. Pemesanan dibatalkan setelah 1 x 24 jam.
4. Pengiriman informasi pesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
5. Mendukung *Search engine Optimization* (SEO) yang terdaftar pada *search engine* untuk mempermudah pelanggan dalam mencari dan mengunjungi website ini.

1.3.3 *Komunkasi*

1. Menggunakan email yang didaftarkan pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging* (IM) untuk media komunikasi real-time.
3. Menggunakan nomor telepon sebagai media bantuan atau *Customer Support*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui perancangan sebuah website *E-commerce* yang mampu menjadi sarana jual beli sekaligus media promosi yang baik untuk toko Wijaya Group.
2. Untuk mengetahui analisa dan perancangan aplikasi *E-commerce* dilengkapi *support system* berbasis web Wijaya Group.”

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. bagi mahasiswa :
 - a. memperoleh gelar sarjana komputer.
 - b. menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis yang berguna untuk membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - c. Meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya ilmiah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai solusi dalam dunia internet.
 - d. mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

2. bagi akademik :

- a. menambah khasanah pustaka STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan dilapangan kerja.
- c. menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan objek penelitian yang terkait yaitu wijaya Group.

3. bagi objek penelitian

- a. dapat memasarkan dan mempromosikan produknya dengan lebih efektif dan efisien.
- b. memberikan kemampuan serta kesempatan lebih untuk bisa bersaing dalam dunia bisnis yang telah memasuki era globalisasi informasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang menjelaskan tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan layanan *E-commerce* pada Wijaya Group.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi layanan *E-commerce* pada toko Kusuma Wijaya cOmputer. Bab ini juga berisi

pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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.

