

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Walaupun istilah *Electronic Commerce* baru beberapa tahun terakhir mendapat perhatian, sebenarnya *Electronic Commerce* telah ada dalam berbagai bentuk selama lebih dari 20 tahun. Teknologi yang disebut dengan *Electronic Data Interchange (EDI)* dan *Electronic Funds Transfer (EFT)* pertama kali diperkenalkan pada akhir tahun 1970-an. Pertumbuhan penggunaan kartu kredit, *Automated Teller Machines* dan perbankan via telepon di tahun 1980-an juga merupakan bentukbentuk *Electronic Commerce*.

Komersialisasi dan privatisasi internet yang meningkat beberapa tahun yang lalu, telah menjadi dasar pertumbuhan *Electronic Commerce*. Infrastruktur digital yang menyediakan sarana efisien untuk komunikasi dan pertukaran informasi menjadi media baru yang menarik untuk *Electronic Commerce*. Di masa lalu, dunia bisnis bisa melakukan aktivitas antara satu dan lainnya melalui jaringan khusus tapi pertumbuhan drastis dari internet telah merubah paradigma tersebut dan akhirnya menjadikannya lebih luas. *Electronic Commerce* tradisional saat ini bisa dilakukan oleh pendatang baru dengan skala internasional.

Istilah *e-commerce* dapat saja diartikan berbeda-beda oleh setiap orang, yang penting untuk dimengerti adalah persamaan-persamaannya : *e-commerce* melibatkan lebih dari satu perusahaan, dan dapat diaplikasikan hampir di setiap jenis hubungan bisnis.

Sampai saat ini, *website* hanya terbatas pada informasi yang diberikan untuk konsumen mengenai perusahaan dan apa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Para pengunjung di *website* dapat melakukan lebih daripada hanya melihat informasi ini, mereka bisa mengirimkan *e-mail* atau mengisi sebuah formulir, dan membuat perjanjian yang lebih dari sekedar arti perjanjian secara tradisional. *Ecommerce* mengizinkan anda untuk menjual produk-produk dan jasa secara *online*. Calon pelanggan atau konsumen dapat menemukan *website* anda, membaca dan melihat produk-produk, memesan dan membayar produk-produk tersebut secara *online*.

Banyak perusahaan telah berpindah ke *e-commerce* dengan berbagai alasan. Dengan menggunakan internet untuk menjual dan memasarkan produk-produknya, perusahaan tersebut dapat menjangkau

banyak pelanggan di seluruh dunia. Dengan menggunakan teknologi baru ini, banyak perusahaan dapat memajukan penjualan produk-produknya. Sebagai contoh : perusahaan komputer Compaq mulai menjual komputer pribadi secara *online* pada musim gugur tahun lalu (1999), dan menggunakan *search engine Alta Vista*, yang ditampilkan sebanyak 40 juta kali per hari untuk mengajak pelanggan ke alamat compaq.com dan shopping.com, dimana komputer pribadi tersebut dijual. Sebagai hasilnya, penjualan komputer pribadi Compaq sangat tinggi yaitu hampir tiga kali lebih banyak dari yang diharapkan.

Dari pertimbangan diatas, maka peneliti berniat melakukan riset tugas akhir mengenai penerapan *e-Commerce* pada Shallom Komputer dengan melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi *e-Commerce* Tersebut. Adapun judul penelitian tugas akhir yang akan diambil adalah “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *e-Commerce* Berbasis Web ; Studi Kasus Shallom Komputer Hi-Tech Mall Surabaya”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, maka permasalahan yang timbul dalam pengerjaan proyek tugas akhir ini adalah :

- Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *e-Commerce* pada Shallom Komputer berbasis web.
- Bagaimana menerapkan *e-Commerce* pada Shallom komputer.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan adalah untuk merancang dan membuat aplikasi *3-Commerce* pada Shallom komputer yang berbasis web, agar dimanapun dan kapanpun pelanggan dapat dengan mudah memperoleh informasi dan cepat dalam melakukan interaksi.

Manfaat

Manfaat Bagi Badan Usaha

- Dapat membangun database pelanggan yang kuat.
- Menawarkan produk dan layanan perusahaan yang *realtime*.
- Mengetahui kebutuhan pelanggan.
- Menyediakan pilihan produk atau layanan yang sesuai dengan permintaan pelanggan.
- Menyediakan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

- Membantu terciptanya hubungan yang baik antara pelanggan.
- Dapat mempertahankan pelanggan dan mendapatkan pelanggan baru.

Manfaat Bagi Pelanggan

- Memudahkan Transaksi pelanggan menjadi cepat.
- Menghemat Pelanggan dapat menghubungi perusahaan secara online untuk memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh perusahaan.
- Pelanggan dapat melakukan pemesanan barang.
- Pelanggan dapat memperoleh informasi secara cepat dan lengkap.
- Membantu proses waktu dan biaya apabila dibandingkan dengan menggunakan sistem manual.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian tugas akhir ini adalah :

- Studi kasus dari penelitian tugas akhir ini adalah Shallom Komputer .
- Fitur-fitur dari aplikasi web yang akan dibuat berdasarkan tahapan-tahapan pada e-Commerce
- Aplikasi e-Commerce Shallom Komputer yang akan dibuat, hanya untuk transaksi atau kegiatan jual beli secara online.
- Aplikasi ini tidak melayani transaksi uang secara online.

1.5 Metodologi Penelitian Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam penulisan penelitian tugas akhir ini meliputi :

1. Studi literatur
Pada tahap ini akan diadakan studi literatur tentang Costumer relationship managemen Shallom Komputer, PHP, dan database MySQL.
2. Survey Data
Pada tahap ini dilakukan pencarian data dengan melakukan wawancara.
3. Perencanaan sistem
Dari data yang didapatkan, selanjutnya dilakukan perencanaan sistem yang akan dibuat dalam penelitian tugas akhir ini.
4. Pembuatan Sistem

- Pembuatan sistem yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Pengujian dan Evaluasi
Pengujian dan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana sistem yang dibuat pada penelitian tugas akhir ini dapat berfungsi sesuai dengan proses sistem yang diharapkan.
 6. Pembuatan Laporan
Pembuatan dokumentasi dari semua tahapan proses diatas berupa laporan yang berisi tentang dasar teori dan hasil dari penelitian tugas akhir ini.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika pembahasan merupakan pola dasar dari pembahasan laporan dalam bentuk bab dan Sub Bab yang secara logis saling berhubungan dan merupakan kebulatan dari masalah yang diteliti.

Adapun sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

Bab 1 pendahuluan

Dalam bab ini dimulai dari latar belakang, kemudian diformulasikan menjadi tujuan, rumusan masalah, metodologi dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam mengerjakan tugas akhir serta teori-teori yang implementasikan dalam mengerjakan tugas akhir.

Bab III Perancangan Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang rancangan sistem, yaitu mengenai alur kerja sistem, layanan-layanan yang disediakan sistem, serta perancangan database yang digunakan dalam perancangan sistem.

Bab IV Penutup

Bab ini berisi kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah dan hasil analisis dari deksripsi yang telah diuraikan serta diakhiri dengan saran-saran penulis.