

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Perdagangan secara elektronik (*Electronic Commerce*) atau lebih umum dikenal dengan sebutan bertransaksi melalui internet telah menjadi suatu kebutuhan mutlak sebuah perusahaan yang ingin melakukan inovasi dalam hal kemudahan dalam bertransaksi. Munculnya *e-commerce* telah membuat suatu paradigma baru bahwa belanja atau membeli barang tidaklah perlu datang ke tokonya, cukup dari rumah yang terkoneksi internet. Selanjutnya mengakses alamat *Online Store* melalui komputer sehingga terjadilah *online shopping*. [1]

Pada dasarnya *e-commerce* terbagi menjadi dua bagian yaitu B2C(Bisnis to *Customer*) dan B2B(Bisnis to Bisnis). Kategori B2C relatif lebih sedikit jumlahnya dibandingkan dengan B2B. [1]

Mengambil data dari *Simba Information (Simbadanet.com)*, transaksi untuk barang-barang dagangan ataupun media elektronik lainnya yang sangat sering terjadi dalam dunia *e-commerce* meliputi produk komputer, produk perusahaan, buku, musik dan produk hiburan. Sedangkan menurut hasil statistik yang dikeluarkan oleh *International Data Corporation (idc.com)* diprediksikan bahwa 46 juta masyarakat Amerika melakukan pembelian melalui *e-commerce*. Mungkin jika dibandingkan dengan negara Indonesia maka perkembangan pesatpun telah terjadi walau belum bisa menyaingi dengan keadaan yang terjadi di Amerika.[1]

Keberadaan *e-commerce* ini salah satunya juga dipengaruhi oleh kemajuan infrastruktur jaringan, Indonesia saat ini telah memasuki *wireless communication* sehingga membangun *web e-commerce* merupakan peluang yang menjanjikan.

Perusahaan ErhaClinic SumberSari adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang kecantikan. Sistem yang ada sekarang ini memiliki banyak kelemahan, diantaranya adalah penjualan barang masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mencek setiap transaksi yang terjadi. Selain itu penyampaian informasi kepada konsumen masih dengan cara memasang pengumuman ataupun selebaran-selebaran. Cara tersebut memiliki banyak kelemahan diantaranya biaya yang cukup mahal, dan mudah rusak.

Karena permasalahan yang muncul, perusahaan ini hendak merubah sistem yang ada menjadi sistem komputerisasi. Yakni dengan membuat *web commerce* pada perusahaan ErhaClinic SumberSari Bandung. Dengan adanya *web Commerce* ini, konsumen dapat dengan mudah melakukan transaksi, tanpa harus datang ke tempat. Konsumen juga dapat melihat informasi terbaru dan juga produk-produk yang ada di ErhaClinic SumberSari Bandung. Konsumen juga dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar produk dan juga pelayanan di ErhaClinic SumberSari Bandung.

I.2 Perumusan Masalah

Dari penjelasan di atas ditemukan beberapa masalah yang timbul ketika membangun sebuah *Website Commerce* :

- Bagaimana membuat *Website Commerce* yang mudah digunakan oleh konsumen (*User Friendly*) ?
- Bagaimana mengelola transaksi penjualan secara *Online*?
- Bagaimana memberikan informasi kepada konsumen, tanpa harus datang ke tempat?
- Bagaimana menjawab setiap pertanyaan dari setiap konsumen yang ingin mengetahui setiap produk dan informasi terbaru di perusahaan?

I.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan ini ditujukan kepada setiap konsumen yang menggunakan produk ErhaClinic dan juga kepada perusahaan ErhaClinic SumberSari Bandung. Berikut ini adalah tujuannya :

- Bagi Perusahaan ErhaClinic SumberSari
Dengan dibuatnya *Website Commerce* pada perusahaan ErhaClinic SumberSari, maka perusahaan dapat dengan mudah melakukan perubahan(*update*) yang berhubungan dengan produk ataupun juga tentang informasi terbaru.
- Bagi Konsumen
Dengan adanya *Website Commerce* ini, maka konsumen dapat dengan mudah mengetahui semua produk terbaru dan juga informasinya. Selain itu juga konsumen dapat menanyakan langsung mengenai produk produk ErhaClinic.

Konsumen pun tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dimana dan kapan saja konsumen dapat membeli produk.

I.4 Pembatasan Masalah

I.4.1. Batasan Aplikasi yang dibuat

Pembuatan *website* ini lebih dititikberatkan pada hal berikut ini, yaitu :

1. Setiap konsumen atau user yang menggunakan website commerce ini dapat dengan mudah (*user friendly*) melakukan transaksi online. Sehingga para user yang belum mengerti atau 'awam' mengenai e-commerce, dapat beradaptasi dengan mudah.
2. Dalam bertransaksi online dalam website ini, transaksi pembayaran tidak menggunakan kartu kredit, tetapi transaksi pembayaran dilakukan setelah konsumen menerima konfirmasi email dari pihak perusahaan, baru setelah itu konsumen dapat membayar langsung di tempat, setelah barang dikirim ke tempat tujuan, atau dengan cara mentransfer melalui bank yang telah ditentukan.

I.4.2. Batasan Produk

Dengan adanya batasan produk ini, maka website yang dibuat memiliki batasan-batasan yang telah ditentukan. Adapun batasan-batasan produk yang telah dibuat pada website commerce ErhaClinic SumberSari Bandung, diantaranya yaitu :

1. Forum.
2. Transaksi *Online (commerce)*.
3. Keanggotaan (*membership*).

I.4.3 Spesifikasi Alat

Ketika menggunakan *Website commerce* ini, diperlukan beberapa perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan untuk menjalankannya. Berikut ini adalah spesifikasi yang diperlukan :

1. Perangkat keras (*hardware*).
 - Prosesor : Pentium 3 atau yang lebih tinggi.
 - Memori : 256 Mb PC 2100 atau yang lebih tinggi.
 - Hardisk : 40 GB.

- Monitor, CPU, Mouse, Keyboard, dan CD Rom.
- 2. Perangkat lunak (software).
 - *Microsoft Windows 2000* atau lebih, sebagai operating system.
 - *Microsoft SQL Server 2000* sebagai database.
 - *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai alat (*web editor*) yang digunakan dalam membuat website.
 - Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat situs ini adalah HTML, Asp.NET, serta *JavaScript*(untuk desain tombol dan tampilannya).
 - *Web Server* yang digunakan adalah IIS dengan *.Framework*. Pengujiannya di lakukan di server lokal (*localhost*).
 - *Website* ditampilkan atau dieksekusi di *Internet Explorer 5* atau yang lebih tinggi versinya.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam enam bab dengan penyusunan sebagai berikut:

- **BAB I. Pendahuluan**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir .

- **BAB II. Landasan Teori**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan materi-materi yang digunakan dalam membuat *website commerce* dan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

- **BAB III. Analisis Kebutuhan dan Desain Sistem**

Dalam bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dan desain sistem yang dibutuhkan oleh situs yang akan dibangun. Yaitu dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*), serta ER(*entity Relationship*) yang menjelaskan sistem transaksinya yang terdapat pada *Website Commerce ErhaClinic SumberSari Bandung*.

- **BAB IV. Hasil Tercapai**

Dalam bab ini berisi implementasi gambar halaman-halaman *website* yang telah dibuat.

- **BAB V. Evaluasi Sistem**

Dalam bab ini berisi dari evaluasi sistem fungsionalitas dan juga evaluasi *desain interface* dari *website commerce* yang dibuat.

- **BAB VI Kesimpulan dan saran**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat membangun sistem ini menjadi lebih baik di kemudian hari. Serta pengembangan *website* yang telah ada menjadi lebih terkoordinasi dan dapat lebih berguna bagi setiap yang melihat *website* ini.