

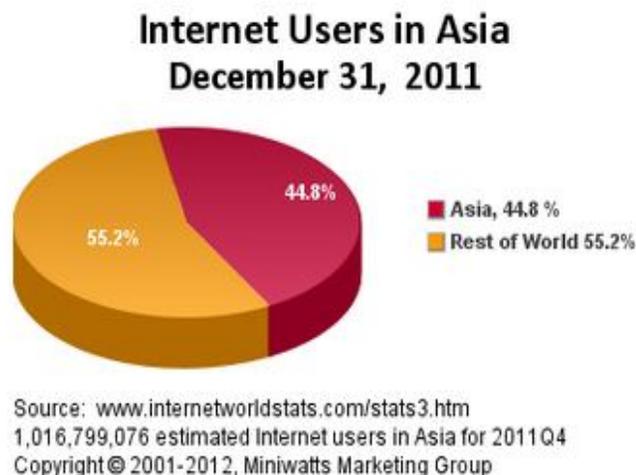
BAB I

PENDAHULUAN

Sebelum membuat aplikasi penjualan dengan metode lelang *first price sealed bid auctions* tersebut ada beberapa hal yang mendasari pembuatannya yang akan dibahas di dalam bab ini.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang cepat telah menjadikan setiap usaha kecil atau lembaga dan perusahaan yang terlibat, termasuk tempat usaha untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam mengelola data yang dimiliki dan dibutuhkan. Berdasarkan fakta yang diambil dari internetworldstats.com pada gambar 1.1 khususnya wilayah asia menunjukkan bahwa pengguna teknologi internet setiap tahunnya semakin meningkat dan hampir 50% wilayah Asia menggunakan internet.



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Asia (internetworldstats.com)

Pada gambar 1.2 di bawah ini adalah daftar negara Asia yang menggunakan layanan internet dan pertumbuhannya yang semakin berkembang.

ASIA INTERNET USE, POPULATION DATA AND FACEBOOK STATISTICS						
ASIA	Population (2011 Est.)	Internet Users, (Year 2000)	Internet Users 31-Dec-2011	Penetration (% Population)	Users % Asia	Facebook 31-Mar-2012
Afghanistan	29,835,392	1,000	1,256,470	4.2 %	0.1 %	257,440
Armenia	2,967,975	30,000	1,396,550	47.1 %	0.1 %	282,700
Azerbaijan	8,372,373	12,000	3,689,000	44.1 %	0.4 %	782,000
Bangladesh	158,570,535	100,000	5,501,609	3.5 %	0.5 %	2,520,680
Bhutan	708,427	500	98,728	13.9 %	0.0 %	65,660
Brunei Darussalam	401,890	30,000	318,900	79.4 %	0.0 %	234,060
Cambodia	14,701,717	6,000	491,480	3.1 %	0.0 %	449,160
China *	1,336,718,015	22,500,000	513,100,000	38.4 %	50.5 %	447,460
Georgia	4,585,874	20,000	1,300,000	28.3 %	0.1 %	907,620
Hong Kong *	7,122,508	2,283,000	4,894,913	68.7 %	0.5 %	3,752,160
India	1,189,172,906	5,000,000	121,000,000	10.2 %	11.9 %	45,048,100
Indonesia	245,613,043	2,000,000	55,000,000	22.4 %	5.4 %	43,523,740
Japan	126,475,664	47,080,000	101,228,736	80.0 %	10.0 %	7,684,120
Kazakhstan	15,522,373	70,000	5,448,965	35.1 %	0.5 %	452,200
Korea, North	24,457,492	--	--	--	--	n/a
Korea, South	48,754,657	19,040,000	40,329,660	82.7 %	4.0 %	6,376,160
Kyrgyzstan	5,587,443	51,600	2,194,400	39.3 %	0.2 %	75,380
Laos	6,477,211	6,000	527,400	8.1 %	0.1 %	156,160
Macao *	573,003	60,000	308,797	53.9 %	0.0 %	204,920
Malaysia	28,728,607	3,700,000	17,723,000	61.7 %	1.7 %	12,365,780
Maldives	394,999	6,000	114,100	28.9 %	0.0 %	120,020
Mongolia	3,133,318	30,000	355,524	11.3 %	0.0 %	458,700
Myanmar	53,999,804	1,000	110,000	0.2 %	0.0 %	n/a
Nepal	29,391,883	50,000	2,031,245	6.9 %	0.2 %	1,396,800
Pakistan	187,342,721	133,900	29,128,970	15.5 %	2.9 %	6,412,960
Philippines	101,833,938	2,000,000	29,700,000	29.2 %	2.9 %	27,724,040
Singapore	4,740,737	1,200,000	3,658,400	77.2 %	0.4 %	2,602,880
Sri Lanka	21,283,913	121,500	2,503,194	11.8 %	0.2 %	1,235,080
Taiwan	23,071,779	6,260,000	16,147,000	70.0 %	1.6 %	11,877,620
Tajikistan	7,627,200	2,000	794,483	10.4 %	0.1 %	34,640
Thailand	66,720,153	2,300,000	18,310,000	27.4 %	1.8 %	14,235,700
Timor-Leste	1,177,834	0	2,361	0.2 %	0.0 %	n/a
Turkmenistan	4,997,503	2,000	110,924	2.2 %	0.0 %	5,860
Uzbekistan	28,128,600	7,500	7,550,000	26.8 %	0.7 %	128,780
Vietnam	90,549,390	200,000	30,516,587	33.7 %	3.0 %	3,173,480
TOTAL ASIA	3,879,740,877	114,304,000	1,016,799,076	26.2 %	100.0 %	195,034,380

NOTES: (1) The Asian Internet Statistics were updated for December 31, 2011, the Facebook subscriber data was updated for March 31, 2012. (2) CLICK on each country name to see detailed data for individual countries and regions. (3) The demographic (population) numbers are based on data contained in [Census Bureau](#). (4) The usage numbers come from various sources, mainly from data published by [Nielsen Online](#), [ITU](#), and other trustworthy sources. (5) Data may be cited, giving due credit and establishing an active link to [Internet World Stats](#). (6) For definitions and help, see the [site surfing guide](#). (*) China figures do not include SAR Hong Kong, SAR Macao nor Taiwan, which are reported separately for statistical purposes. Copyright © 2012, [Miniwatts Marketing Group](#). All rights reserved worldwide.

Gambar 1.2 Negara Pengguna Internet di Asia (internetworldstats.com)

Berdasarkan tabel di atas pertumbuhan yang sangat menonjol penggunaan internet pada negara Indonesia dari tahun 2000 yang hanya 2 juta jiwa menggunakan layanan internet sampai pada akhir tahun 2011 tumbuh berkembang mencapai 55 juta jiwa. Pertumbuhan pengguna internet yang sangat masyarakat sangat memungkinkan dalam melakukan penjualan secara *online* yang dapat memberikan keuntungan besar hingga menjadi populer.

Terdapat banyak keuntungan yang didapat dalam berbisnis *online*, yang mencakup semua bentuk bisnis yang dilakukan secara *online* (Sulianta, 2012). Berikut keuntungan utama bisnis *online* :

1. Availabilitas *online* yang memungkinkan barang yang diperdagangkan diakses selama 24 jam penuh oleh calon pelanggan.
2. Jangkauan bisnis yang luas bahkan antar negara.
3. Transaksi aman tanpa membawa uang secara fisik.
4. Efisiensi waktu. Pelanggan dapat dengan mudah menelusuri etalase *online* dengan cepat.
5. Proses murah. Penghematan sumber data terutama biaya transportasi.
6. Meningkatnya privasi. Beberapa orang malu dan takut untuk memesan barang tertentu, tetapi dengan toko *online*, pelanggan menjadi tidak terlihat di mata penjual.

Berdasarkan uraian di atas yang membahas mengenai masyarakatnya penggunaan internet dan keuntungan dalam berjualan *online* terutama di Indonesia, maka akan diterapkannya penjualan *online* pada galaxigame.com. Pengalaman dalam melakukan transaksi dalam tawar-menawar pada salah satu situs penjualan *online* yang menerapkan sistem lelang, maka akan dicoba menerapkan juga metode lelang pada penjualan *online* di galaxigame.com. Penjualan secara *online* yang menggunakan metode lelang sudah banyak diterapkan diberbagai situs di internet, terutama situs-situs yang berada di luar Indonesia, tetapi di Indonesia sendiripun

sangat sedikit situs yang menerapkan penjualan *online* dengan menggunakan metode lelang, situs-situs yang berhasil ditemukan di Indonesia dan di luar Indonesia yaitu :

1. Situs penjualan *online* yang menggunakan metode lelang dan masih aktif di Indonesia :
 - a) www.mauapa.com
 - b) www.gudangsolusi.com
 - c) www.lelanghot.com
2. Situs penjualan *online* yang menggunakan metode lelang dan masih aktif di luar Indonesia :
 - a) www.ebay.com
 - b) www.zeebler.com
 - c) www.bidz.com
 - d) www.onlineauction.com
 - e) www.ebid.net
 - f) www.ubid.com
 - g) www.biddingforgood.com
 - h) www.charitybuzz.com

Dari daftar situs yang telah disebutkan di atas, di Indonesia sangat sedikit terdapat penjualan *online* yang menerapkan metode lelang, berdasarkan hal inilah kesempatan untuk meningkatkan penjualan secara *online* dengan menerapkan metode lelang di Indonesia sangat besar dan mempunyai peluang yang besar juga dalam menarik calon pembeli atau pelanggan. Penerapan penjualan *online* dengan metode lelang pada galaxigame.com tersebut bertujuan agar dapat memahami atau mendalami lebih jauh lagi pengetahuan mengenai penjualan yang menggunakan metode lelang. Metode lelang yang akan diterapkan adalah *First Price Sealed Bid Auctions*. Dengan demikian judul yang tertulis pada tugas akhir ini adalah **“Aplikasi Penjualan Barang Antik Pada galaxigame.com Dengan Menggunakan Metode Lelang *First Price Sealed Bid Auctions*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat dideskripsikan berdasarkan latar belakang permasalahan di atas adalah :

1. Bagaimana pelanggan maupun penjual melakukan pendaftaran.
2. Bagaimana cara penjual memasukkan produk lelang dan produk yang dijual secara langsung.
3. Bagaimana cara pelanggan melakukan penawaran terhadap produk yang dilelang.
4. Bagaimana pelanggan dapat memesan produk dan pembayarannya
5. Bagaimana cara penjual dan pelanggan dapat mengubah data diri.
6. Bagaimana penjual membuat laporan penjualan.
7. Bagaimana pelanggan atau penawar mengetahui jika ada penawar lain yang memberikan penawaran lagi, dan bagaimana pelanggan atau penawar mengetahui pemenang lelang.
8. Bagaimana penjual maupun pelanggan memberikan keluhan jika ada pelanggan yang tidak membayar produk yang dipesan, dan penjual yang tidak mengirimkan produk yang dipesan.

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan form pendaftaran yang akan diisi oleh setiap pendaftar, dan akan diberikan dua pilihan dalam memilih akun, yaitu akun gratis hanya untuk pelanggan saja dan akun premium untuk penjual. Pendaftar akan menerima konfirmasi yang dikirimkan ke *email* pendaftar.

2. Menyediakan form pengisian produk yang akan dijual bagi setiap anggota yang menjadi penjual. Pengisian produk dibagi menjadi dua yang pertama adalah produk yang akan dilelang, dan yang ke-dua adalah produk yang akan dijual secara langsung.
3. Menyediakan form penawaran pada produk yang sedang dilelang dan pelanggan atau penawar dapat memasukkan nilai nominal penawaran pada form tersebut dan sistem akan menampilkan harga yang sudah diakumulasikan.
4. Menyediakan keranjang belanja untuk menampung produk-produk yang dipesan oleh pelanggan, dan menyediakan form data pengiriman yang harus diisi oleh pelanggan. Mengirimkan *email* konfirmasi pemesanan serta tata cara pembayaran.
5. Menyediakan form biodata pada halaman anggota untuk anggota yang ingin mengubah data dirinya. Anggota hanya dapat mengubah data diri seperti nama lengkap, nomor telepon, *password*, alamat, kota, dan foto.
6. Menyediakan tombol unduh dalam setiap pemesanan yang dapat diunduh sebagai laporan transaksi.
7. Menyediakan fitur pengirim *email* secara otomatis yang dapat mengirimkan *email* pemberitahuan harga lelang kepada setiap penawar produk tersebut, dan akan mengirimkan pemberitahuan pemenang lelang melalui *email* kepada penawar yang memenangkan lelang.
8. Menyediakan fitur pesan pada halaman anggota agar setiap anggota dapat mengirimkan pesan berupa keluhan kepada admin melalui form pesan berdasarkan kategori yang telah disediakan, baik itu komplain yang mengenai bahwa penjual tidak mengirimkan produk yang dipesan, dan pelanggan yang tidak melakukan pembayaran terhadap produk yang dipesan.

1.4. Batasan Masalah

Berikut akan diuraikan beberapa batasan masalah dalam pembuatan aplikasi tersebut, yaitu :

1. Aplikasi dibuat berbasis web sehingga hanya bisa diakses melalui internet.
2. Pembayaran transaksi pemesanan masih dilakukan secara manual, yang artinya pelanggan melakukan transfer uang ke penjual melalui ATM (*Automated Teller Machine*).

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan disusun dalam penyajian laporan ini adalah sebagai berikut

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan mengenai perangkat lunak yang dibuat.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini memaparkan lebih lanjut tentang teori yang mendukung pembuatan aplikasi ini, yang berisi mengenai uraian teori tentang aplikasi ini serta penerapan sistem aplikasi yang akan dibuat.

3. BAB III Analisis dan Disain

Bab ini berisi gambaran perangkat secara keseluruhan yang meliputi analisis sistem yang akan diterapkan, perancangan fitur-fitur perangkat lunak, persyaratan antar muka eksternal, persyaratan antar muka dengan pengguna, antar muka perangkat keras, desain antar muka perangkat lunak, serta pemodelan perangkat lunak.

4. BAB IV Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini berisi implementasi dari hasil pembuatan aplikasi tersebut, serta desain antar muka perangkat lunak pengguna.

5. BAB V Testing dan Evaluasi Sistem

Bab ini berisi pembahasan mengenai rencana pengujian perangkat lunak, metode pengujian yang digunakan.

6. BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan dan saran berdasarkan hasil pengujian perangkat lunak serta rencana perbaikan atau pengembangan lebih lanjut terhadap perangkat lunak berdasarkan saran yang diberikan.