

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hampir di setiap wilayah di Indonesia masyarakat memiliki kendaraan sepeda motor dan perlengkapan berkendara. Sepeda motor merupakan salah satu alat transportasi bagi masyarakat di Indonesia maupun dunia. Bahkan di Indonesia sendiri pada tahun 2015 penjualan kendaraan sepeda motor mengalami kenaikan hingga 16%. Disamping itu industri sepeda motor tidak hanya menjual sepeda motornya saja, perusahaan pun menjual berbagai asesoris yang dapat menunjang performa sepeda motor menjadi sesuai keinginan konsumen. Perlengkapan berkendara merupakan barang tambahan bagi pengguna motor untuk perlindungan ketika berada di jalan raya. Berbagai macam barang perlengkapan berkendara di ciptakan seperti helm, jaket, sarung tangan, dan berbagai perlengkapan lainnya.

Dengan adanya asesoris motor dan perlengkapan berkendara diharapkan perusahaan bisnis penjualan sepeda motor dan perlengkapan berkendara mengalami kenaikan yang lebih signifikan. Perusahaan diharapkan dapat menjual asesoris motor dan perlengkapan berkendara sesuai dengan tipe motor dan juga selera konsumen. Agar penjualan asesoris motor dan perlengkapan berkendara dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.

Dari berbagai toko asesoris motor dan perlengkapan berkendara, beberapa di antaranya menerapkan penjualan asesoris secara manual dengan proses bisnis menunggu konsumen di toko dan transaksi dilakukan langsung di tempat. Jadi untuk pengembangan bisnis penjualan asesoris motor dan perlengkapan berkendara ini sulit untuk berkembang karena kegiatan-kegiatan bisnis hanya mengandalkan konsumen terdekat.

E-Commerce merupakan salah satu kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, *service providers* dan pedagang perantara dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer yaitu internet, sehingga dapat mempermudah konsumen atau pelanggan yang akan membeli asesoris motor dan perlengkapan berkendara supaya dapat mengakses melalui internet secara online.

Menurut Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi dalam David Baum (2001:2) memberikan pengertian “*E-commerce* sebagai satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik”. Dapat disimpulkan bahwa *E-commerce* yaitu membeli atau menjual secara *electronic* yang dilakukan pada jaringan internet. *E-commerce* terlihat lebih nyata, dengan adanya kebutuhan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi.

Sudah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Hanya dengan sebuah alat elektronik seperti telepon selular, komputer, dan lain sebagainya kini kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang sering digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi. Dengan semakin berkembangnya perangkat serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi. Perkembangan aplikasi tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita, salah satunya adalah bidang penjualan.

Dari latar belakang di atas maka akan dibuat suatu aplikasi yang berjenis *e-Commerce* jual beli barang asesoris motor dan perlengkapan berkendara. Pembuatan aplikasi *e-Commerce* berbasis web ini diharapkan dapat membantu konsumen dalam membeli suatu barang dengan mudah dan cepat secara online tanpa harus pergi ke toko asesoris motor dan toko perlengkapan berkendara. Maka, penulis menyusun dalam proposal skripsi ini dengan judul “Jual Beli Barang Asesoris Motor dan Perlengkapan Berkendara Melalui Penjualan *e-Commerce* Dengan Fitur Data Mining Market Basket Analysis”.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi pokok pembahasan yang akan diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penjualan dan pembelian yang di terapkan masing-masing toko, penjual, dan pelanggan?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan mendapat informasi dari setiap toko asesoris motor dan toko perlengkapan berkendara berbasis web?
3. Bagaimana merancang sebuah sistem yang dapat mengimplementasikan *E-commerce* asesoris motor dan perlengkapan berkendara berbasis web?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem aplikasi *e-Commerce* yang mampu memberikan informasi kepada pelanggan.
2. Membangun sebuah sistem agar pelanggan dapat melakukan pembelian dan penjualan secara online.
3. Menyelesaikan masalah penjualan dan pembelian asesoris motor dan perlengkapan berkendara yang tergolong manual.

1.4 Manfaat

1. Sistem aplikasi *e-Commerce* berbasis web akan menunjang dalam memperkenalkan berbagai macam asesoris motor dan perlengkapan berkendara ke lingkungan yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan penjualan.
2. Pelanggan mengetahui asesoris motor dan perlengkapan berkendara secara online melalui website.
3. Pemilik barang dapat melakukan promosi penjualan menggunakan sistem aplikasi *e-Commerce* secara online melalui website.