

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Revolusi teknologi informasi yang pesat mendorong berkembangnya sarana informasi yang didukung oleh teknologi yang tinggi, di mana sarana-sarana tersebut telah dikembangkan dari suatu bentuk yang sederhana menjadi bentuk yang canggih. Sehingga tingkat mobilitas dan aktivitas manusia yang kompleks bukan lagi menjadi masalah dalam penyebaran informasi.

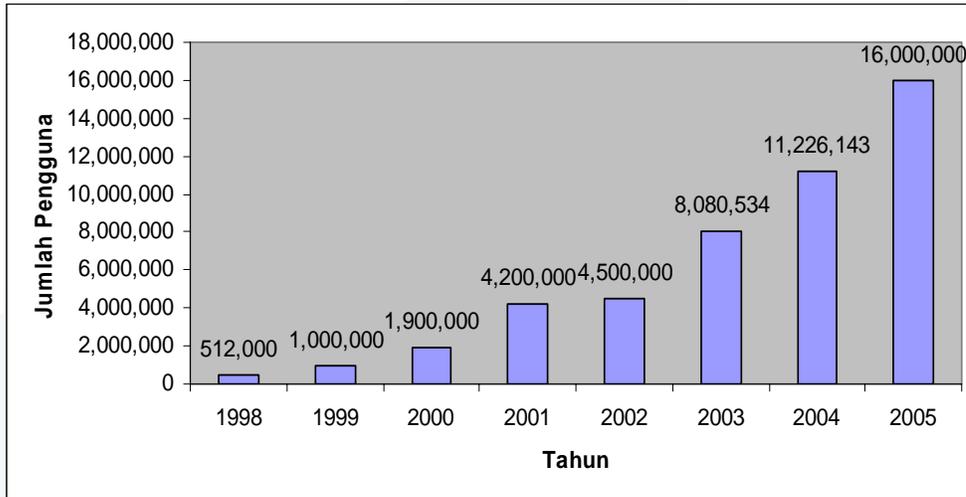
Seiring dengan revolusi teknologi informasi terutama internet yang semakin pesat dan cepat, mau tidak mau para pelaku bisnis online harus bisa melakukan perubahan terhadap program pemasaran mereka, agar bisa terus bertahan dari persaingan yang semakin ketat. Hal ini juga berlaku bagi gamediacyberstore.com.

Toko buku online gamediacyberstore.com berawal dari toko buku Gramedia yang didirikan oleh P.K Ojong pada tahun 1970, yang juga merupakan pendiri Kelompok Kompas Gramedia (KKG). Untuk mengimbangi perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin cepat, kemudian KKG membentuk toko buku online, yang diberi nama gamediacyberstore.com pada bulan februari 2002.

Akhir-akhir ini banyak kita temui berbagai toko online baik yang berskala global seperti Amazon.com, Jhon&barnes.com dan yang berskala nasional seperti gamediacyberstore.com, bearbookstore.com, inibuku.com, megabuku.com dan lain lain yang terus bersaing untuk bisa tetap *exist* di dunia maya ini.

Untuk itu gamediacyberstore.com memerlukan suatu terobosan baru dalam program pemasaran untuk menjual dan memasarkan produk-produknya, khususnya buku, yang mengandalkan media internet, karena mayoritas dari perusahaan-perusahaan yang menjual dan memasarkan produknya di internet masih menggunakan cara e-commerce murni.

Salah satu terobosan baru itu adalah dengan menggunakan program viral marketing. Sebagai gambaran viral marketing berkembang seiring dengan kehadiran MLM dan internet. Program Pemasaran ini diperkirakan akan berkembang dengan cepat. Hal ini bisa dilihat dari makin meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun.



Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (Asosiasi ISP Indonesia, 2005)

Sama seperti sistem penjualan lainnya, viral marketing berusaha untuk mengeluarkan biaya sesedikit mungkin tetapi mengharapkan keuntungan yang maksimal dengan jumlah konsumen yang terus meningkat dan loyal dengan menggunakan sistem networking.

Di Indonesia, Sampai saat ini masih sedikit sekali perusahaan yang menggunakan program viral marketing. Hal ini antara lain disebabkan oleh program pemasaran ini masih baru dan masih sedikitnya literatur mengenai viral marketing.

Oleh karena itu, dengan latar belakang tersebut pada tugas akhir ini akan dirancang suatu program viral marketing untuk toko buku online gamediacyberstore.com. Hal ini didukung oleh 50 jaringan toko buku offline Gramedia yang sudah tersebar di berbagai kota di Indonesia dan pengalaman mereka dalam bisnis perbukuan yang sudah lama.

I.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang dijadikan objek penelitian dan pengembangan Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara merancang program viral marketing pada toko buku online gamediacyberstore.com sehingga nantinya anggota dapat memperoleh suatu alternatif berbelanja yang dapat memberikan peluang penghasilan tambahan kepada anggota, sehubungan dengan program viral marketing yang ditawarkan oleh perusahaan.

I.3 Tujuan

Tujuan atau hasil akhir yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah:

- Merancang program viral marketing pada toko buku online gamediacyberstore.com yang nantinya akan memberikan suatu alternatif berbelanja kepada anggota gamediacyberstore.com. Selain itu juga akan mendapatkan penghasilan tambahan sesuai dengan jumlah downline dan transaksi yang dilakukan secara terstruktur serta penghasilan tambahan tersebut dibayarkan secara berkala.

I.4 Manfaat

Manfaat yang dapat di peroleh dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

- Meningkatkan jumlah pengunjung situs gamediacyberstore.com
- Membantu gamediacyberstore.com dalam hal penyediaan media promosi yang cepat, murah dan handal.
- Penerapan program viral marketing ini diharapkan dapat memberikan perubahan positif terhadap pendapatan (*revenue*) untuk pihak gamediacyberstore.com

I.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya materi pembahasan tugas akhir ini, maka penulis membatasi masalah yang dikembangkan dalam tugas akhir ini:

- Penelitian ini tidak membahas “*web content*” gamediacyberstore.com.
 - Penelitian ini hanya merancang program viral marketing untuk toko buku online gamediacyberstore.com
 - Penelitian ini tidak membahas mengenai sistem informasi buku di gamediacyberstore.com
 - Penelitian ini tidak membahas mengenai permasalahan penanggungungan biaya operasional.
 - Penelitian ini tidak membahas mengenai keamanan transaksi atau data-data yang dapat di akses secara online.
 - Penelitian ini tidak membahas mengenai aspek legalitas dan hukum.
 - Penelitian ini tidak membahas masalah teknis penggunaan jaringan internet.
-