

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Guna memperkaya teori dalam mengkaji penelitian, diperlukan penelitian terdahulu sebagai acuan suatu penelitian, dari penelitian ini penulis hanya mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi, Sebagiannya berjudul sama. Berikut penelitian terdahulu yang penulis angkat:

1. Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Pembelian (Studi Kasus: Rumah Makan Uni Kapau Jaya)

Penelitian yang dilakukan oleh Julian Chandra W dan Bitu Rakhmiati dengan judul ‘Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Pembelian (Studi Kasus: Rumah Makan Uni Kapau Jaya)’ bertujuan membuat aplikasi transaksi penjualan dan laporan pendapatan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

Kelancaran proses transaksi dan manajemen laporan penjualan merupakan salah satu faktor terhindarnya kerugian berbisnis, Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian, permasalahan seperti lamanya proses transaksi, salah perhitungan data penjualan, dan ketidakpastian stok pada persediaan di penyimpanan akan teratasi.

Persamaan Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Julian Chandra W dan Bitu Rakhmiati, Penelitian sama-sama membahas proses transaksi dan sama-sama di bidang penjualan.

Perbedaannya platform yang dipakai di dalam Rumah Makan Uni Kapau Jaya menggunakan pemrograman JAVA sehingga berbasis *desktop*, sedangkan di dalam Milie.id memakai pemrograman PHP sehingga berbasis *web*.

2. Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Obat (Studi Kasus : Apotek Adi Cipta Parma Jl. Sirnarasa No.49 Cimahi)

Penelitian yang dilakukan oleh Bella Hardiyana dengan judul ‘Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Obat (Studi Kasus : Apotek Adi Cipta Parma Jl. Sirnarasa No.49 Cimahi)’ bertujuan menunjang aktivitas transaksi pembelian dan penjualan obat, membantu dalam mengelola stok obat, transaksi pembelian dan penjualan obat, serta membuat laporan di Apotek Adi Cipta Parma.

Dengan adanya sistem informasi pembelian dan penjualan obat, pengendalian stok obat diatasi karena segala bentuk proses transaksi dihubungkan dengan *database* yang terintegrasi dengan data obat, dan adanya fasilitas membuat laporan penjualan dan pembelian obat, juga fasilitas membuat retur pengembalian obat

kadaluwarsa ke pemasok dapat membantu apotek tidak mengalami kerugian.

Persamaan Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bella Hardiyana, Penelitian sama-sama membahas tentang pencatatan stok barang setiap terjadinya transaksi dan pada laporan penjualan, retur dan stok.

Perbedaannya platform yang dipakai di dalam Apotek Adi Cipta Parma menggunakan pemrograman JAVA sehingga berbasis *desktop*, sedangkan di dalam Milie.id memakai pemrograman PHP sehingga berbasis *web*.

3. Pengembangan Sistem Informasi Manajemen *Reseller*

Penelitian yang dilakukan oleh Muhaimin Muhammad dan Tri Djoko Santosa dengan judul ‘Pengembangan Sistem Informasi Manajemen *Reseller*’ bertujuan memudahkan admin dalam pengelolaan *reseller* dan juga memudahkan *reseller* dalam melihat ketersediaan barang dan *booking* barang di Toko Riko Pancing.

Dengan adanya sistem informasi *reseller*, *reseller* dapat melihat informasi stok barang secara *realtime*, dan melakukan *booking* secara langsung. dan admin dapat mengelola data kategori barang, barang *supplier*, membuat transaksi pembelian barang untuk menambah stok, melakukan konfirmasi *booking* dan melihat laporan *booking* serta laporan pembelian.

Persamaan Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhaimin Muhammad dan Tri Djoko Santosa, Penelitian sama-sama membahas *reseller*, masalah transaksi *reseller*, dan sama-sama berbasis web.

Perbedaannya program yang dibuat di dalam Toko Riko Pancing hanya menggunakan PHP, MySQL dan CSS, sedangkan di dalam Milie.id sudah menggunakan *framework* seperti Codeigniter dan Bootstrap, untuk mempermudah perubahan sistem pada pengembangan bagi developer lain.

2.2. Sistem Informasi

2.2.1. Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen-komponen, prosedur-prosedur atau *variable* yang terorganisir, yang saling berinteraksi atau berhubungan, saling ketergantungan antara satu dan lainnya di mana setiap sistem dibuat agar bersama-sama dapat menangani dan menyelesaikan sesuatu saran tertentu dengan rutin terjadi dan terus berulang. Unsur, komponen atau *variable* yang dimaksud bukan hanya bagian yang tampak secara fisik tetapi juga hal-hal yang bersifat abstrak atau konseptual seperti misi, pekerjaan kegiatan kelompok yang informal dan sebagainya.

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart, adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.[4,p.3]

Definisi sistem menurut Mulyadi, adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.[5,p.5]

Sedangkan pengertian sistem menurut Azhar Susanto, sistem adalah kumpulan/*group* dari sub sistem/bagian/ komponen apa pun baik fisik atau pun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu. Pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan suatu sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.[6,p.22]

Dari pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lain dan terpadu untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu sistem dibuat untuk menangani sesuatu yang berulang kali atau secara rutin terjadi.

Menurut Al-Bahra, mengenai karakteristik sistem yang menyatakan bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah, dan sasaran atau tujuan.[7,p.3]

Adapun penjelasan dari masing-masing karakteristik sistem menurut Al-Bahra adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apa pun di luar batas dari sistem yang memengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu sub sistem dengan sub sistem yang lainnya. Melalui penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari satu sub sistem ke sub sistem lainnya.

5. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal *maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berjalan. Sinyal *input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk sub sistem yang lain.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan.[7,p.4]

2.2.2. Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya terpenting yang dimiliki oleh suatu organisasi. Sumber informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Informasi diperoleh dari hasil pengolahan data-data mentah, yang kemudian dibentuk menjadi sesuatu yang lebih berguna bagi keperluan manajemen dalam pengambilan keputusan. Secara etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu *informaction* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”.

Pengertian menurut Krismaji, Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.[8,p.14] Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart, Informasi

(*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. [4,p.4]

Menurut Raymond McLeod (1995) dalam Al-Bahra, mengemukakan pengertian Informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Alat pengolahan informasi dapat meliputi elemen komputer, elemen non-komputer atau kombinasinya.[7,p.9]

Disimpulkan bahwa informasi adalah suatu data yang diolah ke dalam bentuk yang lebih bermakna supaya dapat dimengerti oleh penerimanya yang dapat bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

2.2.3. Sistem Informasi

Pengertian menurut Krismaji, Sistem Informasi adalah cara-cara yang di organisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.[8,p.15]

Pengertian menurut Kadir, Sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.[9,p.9]

Menurut Laudon dalam Azhar Susanto Sistem Informasi merupakan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, dan untuk memberikan gambaran aktivitas di dalam perusahaan.[6,p.52]

Menurut Al-Bahra, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.[7,p.13]

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan data yang terintegrasi dan saling melengkapi dengan menghasilkan *output* yang baik guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

2.3. Perancangan Sistem

2.3.1. *Prototyping*

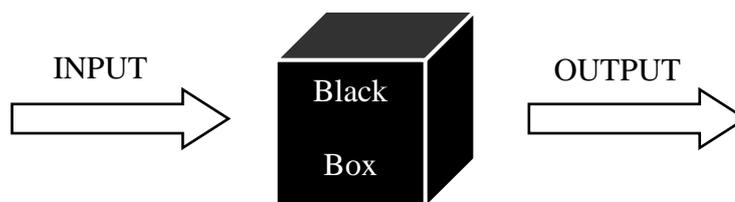
Metode *prototyping* merupakan metode yang dipakai dalam membangun sistem baru atau perbaikan dari sistem. Karena metode tersebut menitikberatkan pada fase yang sangat krusial dalam membangun atau memperbaiki sistem yaitu fase analisis, rancangan, dan implementasi. Dari titik berat metode itu yang akan diulang terus menerus yang melibatkan kerja sama dengan pengguna akan menghasilkan *prototype* dari sistem yang akan dikaji ulang sebelum menuju ke implementasi sistem yang telah diinginkan oleh pengguna.

Sesuai dengan arti dari metode *prototype* itu yang merupakan model pengembangan *system* yang proses *iterative* dalam pengembangan sistem di mana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama antara pengguna dan analis. Di dalam metode *Prototype* terdapat beberapa tahapan untuk memulai pengembangan sistem.

2.3.2. UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. *Artifact* dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari *system* perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan *system* non-perangkat lunak lainnya. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan *system* yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

2.3.3. Behavioral (*BlackBox*) Test



Gambar 1 *Black Box Test*

Tester menggunakan *Behavioral Test* (disebut juga *Black-Box Test*), sering digunakan untuk menemukan *bug* dalam *high level operations*, pada tingkatan fitur, profil operasional dan skenario *customer*. Tester dapat membuat pengujian fungsional *black box* berdasarkan pada apa yang harus sistem lakukan. *Behavioral testing*

melibatkan pemahaman rinci mengenai domain aplikasi, masalah bisnis yang dipecahkan oleh sistem dan misi yang dilakukan sistem.

Behavioral test paling baik dilakukan oleh penguji yang memahami desain sistem, setidaknya pada tingkat yang tinggi sehingga mereka dapat secara efektif menemukan *bug* umum untuk jenis desain.

Menurut Nidhra dan Dondeti *black box* testing juga disebut *functional* testing, sebuah teknik pengujian fungsional yang merancang *test case* berdasarkan informasi dari spesifikasi.[10]

2.4. Analisis Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin, "kegiatan analisis sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru".[11]

Analisis sistem merupakan tahap awal dalam melakukan pengembangan sistem yang mana tahap ini merupakan fondasi untuk menentukan keberhasilan sistem yang akan dihasilkan nanti.

Tujuan dari analisis sistem yaitu:

1. Menentukan kelemahan dari proses-proses bisnis pada sistem lama untuk bisa menentukan kebutuhan sistem baru.

2. Menentukan tingkat kelayakan kebutuhan sistem baru tersebut ditinjau dari beberapa aspek, di antaranya ekonomi, teknik, operasional, dan hukum.

Dari uraian di atas disimpulkan analisis sistem merupakan proses untuk memahami sistem yang berjalan dengan tahapan mengumpulkan data dan selanjutnya menilai kelebihan maupun kekurangan sistem tersebut untuk dijadikan referensi terhadap kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

2.5. Bahasa Pemrograman

Dalam membangun aplikasi, pada subbab ini akan menguraikan teori-teori bahasa pemrograman serta alat pendukung lainnya.

2.5.1. PHP

PHP adalah *script* bersifat *server-side* yang ditambahkan ke dalam HTML, Kelebihan PHP yang paling signifikan adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi dengan berbagai macam *database*. PHP merupakan bahasa interpreter yang hampir mirip dengan bahasa C dan Perl yang memiliki kesederhanaan dalam perintah. PHP dapat digunakan untuk meng-*update database*, menciptakan *database* dan mengerjakan perhitungan matematika.

PHP adalah bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan bahasa web. PHP adalah alat untuk pembuatan halaman web dinamis seperti bahasa pemrograman web

lainnya. PHP memproses seluruh perintah yang berada dalam *script* PHP di dalam web server dan menampilkan *output*-nya ke dalam web browser *client* dan bahasa program ini.

2.5.2. MYSQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL merupakan server basis data di mana pemrosesan terjadi di server, dan *client* hanya mengirim data serta meminta data. Oleh karena itu terjadi di server sehingga pengaksesan data tidak terbatas.

MySQL termasuk dalam kategori manajemen basis data yaitu basis data terstruktur dalam pengolahan dan penampilan data. MySQL merupakan *software* basis data yang bersifat bebas atau gratis tanpa bayaran, jadi kita tidak perlu susah-susah mengeluarkan uang untuk sekadar membayar lisensi.

2.6. Basis Data

Basis data (*database*) adalah suatu kumpulan data yang disusun dalam bentuk tabel-tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri dan disimpan secara bersama-sama pada suatu media. Basis data dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya.

2.6.1. Aturan Basis Data

Terdapat beberapa aturan yang harus dipatuhi pada file basis data agar dapat memenuhi kriteria sebagai suatu basis data, yaitu:

1. Ke-rangkapan data, yaitu munculnya data-data yang sama secara berulang-ulang pada *file* basis data.
2. Inkonsistensi data, yaitu munculnya data yang tidak konsisten pada *field* yang sama untuk beberapa *file* dengan kunci yang sama.
3. Data terisolasi, disebabkan oleh pemakaian beberapa *file* basis data. Program aplikasi tidak dapat mengakses *file* tertentu dalam sistem basis data tersebut, kecuali program aplikasi diubah atau ditambah sehingga seolah-olah ada *file* yang terpisah atau terisolasi terhadap *file* yang lain.
4. Keamanan data, berhubungan dengan masalah keamanan data dalam sistem basis data. Pada prinsipnya *file* basis data hanya boleh digunakan oleh pemakai tertentu yang mempunyai wewenang untuk mengakses.

Integrasi data, berhubungan dengan unjuk kerja sistem agar dapat melakukan kendali atau kontrol pada semua bagian sistem sehingga sistem selalu beroperasi dalam pengendalian penuh.

2.6.2. Bagian-Bagian Basis Data

Membangun basis data adalah langkah awal dari pembuatan sebuah aplikasi. Keberhasilan dalam membangun basis data akan menyebabkan program lebih mudah dibaca, mudah dikembangkan, dan mudah mengikuti perkembangan perangkat lunak. Berikut ini diuraikan mengenai komponen-komponen yang terdapat dalam basis data.

1. Tabel

Tabel adalah kumpulan dari suatu *field* dan *record*. Dalam hal ini biasanya *field* ditunjukkan dalam bentuk kolom dan *record* ditunjukkan dalam bentuk baris.

2. *Field*

Field adalah sebutan untuk mewakili suatu *record*. Misalnya seorang pegawai dapat dilihat datanya melalui *field* yang diberikan padanya seperti nip, nama, alamat, dan lain-lain.

3. *Record*

Record adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu isi data secara lengkap. Satu record mewakili satu data atau informasi tentang seseorang misalnya, nomor daftar, nama pendaftar, alamat, tanggal masuk.

4. *Primary Key*

Primary key adalah suatu kolom (field) yang menjadi titik acuan pada sebuah tabel, bersifat unik dalam artian tidak ada satu nilai pun yang sama atau kembar dalam tabel tersebut, dan dalam satu tabel hanya boleh ada satu *primary key*

5. *Foreign Key*

Foreign key atau disebut juga kunci relasi adalah suatu kolom dalam tabel yang digunakan sebagai “kaitan” untuk melengkapi satu hubungan yang didapati dari tabel induk, dan biasanya hubungan yang terjalin antar tabel adalah satu ke banyak (*one to many*).

6. *Indeks*

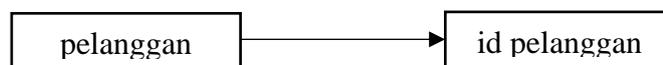
Index adalah struktur basis data secara fisik, yang digunakan untuk optimalisasi pemrosesan data dan mempercepat proses pencarian data

2.6.3. Relasi Basis Data

Basis data adalah kumpulan *file* yang saling berkaitan. Pada model data relasional hubungan antar *file* direlasikan dengan kunci relasi (*relation key*), yang merupakan kunci utama dari masing-masing *file*. Perancangan basis data yang tepat akan menyebabkan paket program relasional akan bekerja secara optimal.

Relasi antara dua *file* atau dua tabel dapat dikategorikan menjadi tiga macam. Demikian pula untuk membantu gambaran relasi secara lengkap terdapat juga tiga macam relasi dalam hubungan atribut dalam satu *file*.

1. *One to One Relationship*



Hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu berbanding satu. Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda kotak untuk menunjukkan *table* dan relasi antara keduanya diwakilkan dengan tanda panah tunggal.

2. *One to Many Relationship*



Hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik banyak lawan satu. Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda kotak untuk menunjukkan tabel dan relasi antara keduanya diwakilkan dengan tanda panah ganda pada salah satu hubungan.

3. *Many to Many Relationship*



Hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah banyak berbanding banyak. Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda kotak untuk menunjukkan tabel dan relasi antara keduanya diwakilkan dengan tanda panah ganda pada kedua hubungan tersebut.

2.7. Framework

Framework adalah kumpulan perintah atau fungsi dasar yang membentuk aturan- aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi *website*, diperlukan mengikuti aturan dari *framework* tersebut.[12]

2.8. Code Igniter

Code Igniter (CI) pertama kali dikembangkan oleh Rick Ellis yaitu *framework* pengembangan aplikasi web yang bekerja di bawah platform PHP, *Framework* ini mengerjakan atau mengembangkan program PHP secara sistematis, juga cepat dalam menghasilkan program bagi pengembang, dengan mengikuti kerangka kerja yang disediakan. *Framework* ini menyediakan sekumpulan pustaka yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan umum, tetapi tetap mempertahankan antarmuka sederhana dan struktur logis untuk mengakses pustaka tersebut. Karena menggunakan lisensi *Apache / BSD open-source*, CI adalah kerangka kerja yang memiliki lisensi gratis untuk digunakan.[13]

2.9. Manajemen

Menurut Afandi “Manajemen adalah bekerja dengan orang-orang untuk mencapai tujuan organisasi dengan pelaksanaan fungsi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penyusunan personalia atau kepegawaian (*staffing*), pengarahan dan kepemimpinan (*leading*), dan pengawasan (*controlling*).[14] Manajemen adalah suatu proses khas, yang terdiri dari tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber daya lainnya”. Adapun menurut Malayu S.P Hasibuan “Manajemen merupakan suatu proses untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan. Ilmu pengetahuan manajemen dapat diterapkan dalam semua organisasi manusia, perusahaan, pemerintah, pendidikan, sosial, keagamaan dan lain-lainnya.”[15]

2.10. Reseller

Menurut kamus bahasa Inggris Re artinya kembali, seller artinya penjual, jadi arti reseller adalah menjual kembali suatu produk yang dilakukan oleh penjual setelah penjual tersebut membelinya. Adapun menurut Yustisia “reseller yaitu penjualan kembali atau orang yang melakukan penjualan dari produk orang lain melalui website mereka dengan satu kesepakatan.” [16,p.395]