

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperbanyak teori yang digunakan dalam melakukan penelitian. Pada penelitian terdahulu ini ada berbagai hasil yang telah terkait dengan penelitian yang hendak di lakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Rony Aprianto yang berjudul Pembangunan E-commerce pada toko mix [3], pada penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mempermudah karyawan, mempermudah pengelolaan barang, mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi produk, memperluas wilayah pemasarannya, persamaan penelitian yang terdahulu ini memiliki tujuan yang sama yaitu untuk supaya mempermudah suatu kegiatan pada toko tersebut, dan untuk perbedaan dari penelitian terdahulu adalah metode yang di gunakan pada penelitian terdahulu menggunakan metode waterfall sedangkan penulis menggunakan metode prototype.
2. Ibnu Dwi Lesmono yang berjudul Rancangan Bangun Sitem Informasi Penjualan Sepati Berbasis Website dengan metode waterfall [4], pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan informasi yang cepat, tepat, akurat dan menarik bagi pelanggan, supaya pendataan menjadi lebih tertata supaya tidak ada data yang tertinggal atau keliru, penelitian ini memiliki

persamaannya bertujuan untuk memberikan informasi ke pelanggan dan laporan pendataan menjadi lebih tertata, untuk perbedaannya dengan yang terdahulu adalah metode yang digunakan penulis terdahulu menggunakan metode waterfall sedangkan penulis menggunakan metode prototype.

2.2. Konsep Dasar Sistem

Konsep dasar sistem ada dua pendekatan yaitu penekanan pada prosedurnya dan penekanan pada komponennya. [1,p.2]

1.2.1. Pengertian sistem

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekeerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifaat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistm, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem [6,p.2].

2.2.2. Karakteristik sistem

Supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerja sama dari komponen yang berupa subssitem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan masalah

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antar suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan laurnya. Dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar sistem ada;ah diluar batas dari sistem yang mmepengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat mengantungkan yang harus dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijada dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem[7, p.3].

4. Penghubung sistem

Penghubung ssitem merupakan media penghubung antara satu subssitem dengan subssitem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subssitem lain. Keluaran dari subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukkan sistem

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintainace input adalah energi yang dimasukkanagar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran sistem

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan[7,p.4].

7. Pengolah sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, system akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

8. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem[7, p.5].

2.2.3. Klasifikasi sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sarana yang berbeda untuk setiap kursus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, di antaranya : [8, p.22].

Pada dasarnya hanya ada dua jenis sistem yaitu:

- a. Sistem alami, seperti sistem matahari, sistem luar angkasa, sistem reproduksi dan lain sebagainya.
- b. Sistem buatan manusia, seperti sistem hukum, sistem perpustakaan, sistem transportasi dan lain sebagainya.

Sistem alami terbagi menjadi dua yaitu:

- a. Sistem fisik, seperti sistem molekul, luar angkasa.
- b. Sistem kehidupan, seperti sistem tumbuhan, sistem manusia.

Sedangkan sistem buatan manusia umumnya dibagi berdasarkan spesifikasi tertentu seperti:

- a. Sistem sosial (hukum, doktrin, seragam).
- b. Sistem organisasi (perpustakaan).
- c. Sistem transportasi (jaringan jalan raya, kanal, udara, lautan).
- d. Sistem komunikasi (telepon, teleks, sinyal).
- e. Sistem produksi (pabrik).
- f. Sistem keuangan (akuntansi, inventori, buku besar). [12,pp. 6]

2.3.Konsep Dasar Informasi

Di dalam organisasi sangat penting dalam mengelola sumber daya – sumber daya utama seperti buruh, dan bahan mentah, tapi saat ini informasi juga merupakan sumber daya yang tidak kalah pentingnya harus dikelola. Para pembuat keputusan memahami sedang berjalan, namun juga sebagai bahan pengisi bisnis dan menjadi faktor kritis dalam menentukan kesuksesan atau kegaaglan suatu usaha.

Informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu organisasi. Sehingga informasi merupakan salah satu bentuk sumber daya utama dalam suatu organisasi yang digunakan oleh manager untuk mengendalikan perusahaan dalam mencapai tujuan. [1,p.3]

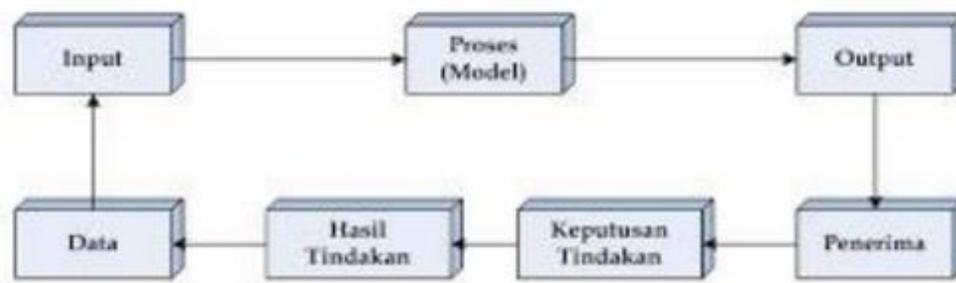
a) Definisi informasi

Definisi yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata. Atau data adalah : representasi dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, mahasiswa, pelanggan), hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dll, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, tekks, gambar, bunyi atau kombinasinya. [1,p.3]

b) Siklus informasi

Data yang masih merupaka bahan mentah yang harus diolah untuk menghasilakn informasi melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut model pengolahan data atau dikenal dengan siklus pengolahan data (siklus informasi). [1,p.3]



Gambar 2. 1 Siklus Informasi

(sumber : [1,p.3])

Kebutuhan informasi didasarkan pada :

1. Kegiatan bisnis yang semakin kompleks.
2. Kemampuan komputer yang semakin meningkat.

Output komputer berupa informasi dapat digunakan oleh manager, non manager ataupun perorangan dalam suatu perusahaan. [1,p.4]

Kualitas informasi tergantung pada empat hal yaitu :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Dalam prakteknya, mungkin dalam penyampaian merubah atau merusak isi dari informasi tersebut.

Komponen akurat meliputi :

1. *Completeness*, berarti informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kelengkapan yang baik, karena bila informasi yang dihasilkan sebagian-sebagian akan mempengaruhi dalam pengambilan keputusan.
 2. *Correctness*, berarti informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kebenarann.
 3. *Security*, berarti informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki keamanan.
2. Tepat Waktu, informasi yang diteima harus tepat pada waktunya, sebab informasi yang usang (terlambat) tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga bila digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan dapat berakibar fatal. Saat ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi – teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan, informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima. Relevansi informasi untuk tiap – tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnyainformasi mengenai sebab – musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. [1,p.4]
4. Ekonomis, informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. [1,p.5]

2.3.1. Kualitas Informasi

Infomasi yang berkualitas memiliki 3 kriteria, yaitu :

1. Akurat (accurate)

Informasi harus bebas dari kesalahan, tidak bisa ataupun menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa infomasi itu harus dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktunya (timeliness)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Di dalam pengambilan keputusan, informasi yang sudah usang tidak lagi bernilai. Bila infomasi datang terlambat sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan, hal itu dapat berakibat fatal bagi perusahaan.

3. Relevan (relevance)

Informasi yang disampaikan harus mempunyai keretkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan infomasi tersebut. Infomasi harus bermanfaat

bagi pemkainya. Di samping karakteristik, nilai informasi juga ikut menentukan kualitasnya. Nilai informasi ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya. [9, p.8]

2.4. Konsep dasar sistem informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*Information System*) atau disebut juga dengan *Processing Systems* atau *Information Generating Systems*. Menurut **Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis** Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan.

Menurut **Gordon B Davis**, sistem informasi adalah suatu sistem yang menghubungkan pengguna (individu dan organisasi) dengan komputer yang dirancang secara integrasi guna menyediakan informasi yang mendukung fungsi operasional, manajemen, analisis serta fungsi pengambilan keputusan dalam suatu organisasi [13, pp. 2].

2.4.1. Definisi sistem informasi

Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. [1,p.5]

2.4.2. Komponen sistem informasi

Komponen sistem informasi yang disebut blok bangunan yaitu :

Blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarnya.

- Blok Masukan

Mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi, termasuk metode dan media untuk memperoleh data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar. [1,p.5]

- Blok Model

Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi/mentraspormasi data masukan dan data yang tersimpan dalam basis data untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

- Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran berupa informasi yang berkualitas.

- Blok Teknologi

Merupakan kotak alat (tool-box) dalam sistem informasi. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknisi (*brainware*),perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui

teknologi dan membuatnya beroperasi (operator komputer, pemrogram, operator pengolah data, spesialis telekomunikasi, analisis sistem). Teknologi perangkat lunak berupa aplikasi – aplikasi perangkat lunak (program). Teknologi perangkat keras berupa teknologi masukan (semua perangkat yang digunakan untuk menangkap data seperti : *(keyboard, scanner, barcode)*), teknologi keluaran (perangkat yang dapat menyajikan informasi yang dihasilkan seperti : monitor, printer), teknologi pemroses (Komponen CPU), teknologi penyimpanan (semua peralatan yang digunakan untuk menyimpan data seperti : magnetik tape, magnetik disk, CD) dan teknologi telekomunikasi (teknologi yang memungkinkan hubungan jarak jauh seperti internet dan ATM).

- Blok Basis Data

Merupakan kumpulan dari file data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

- Blok Kendali

Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal – hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur kesalahan dapat langsung diatasi. [1,p.6]

2.4.3. Jenis – jenis Sistem Informasi

Sistem informasi dikembangkan untuk tujuan yang berbeda -beda, tergantung pada kebutuhan bisnis. Sistem informasi dapat dibagi menjadi beberapa bagian :

1. *Transaction processing systems* (TPS)

TPS adalah sistem informasi yang tekomputerisasi yang dikembangkan untuk memproses data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti daftar gaji dan inventarisasi. TPS berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Data yang dihasilkan oleh TPS dapat dilihat atau digunakan oleh manajer.

2. *Office automation systems* (OAS) dan *Knowledge work systems* (KWS)

OAS dan KWS bekerja pada level *knowledge*. OAS mendukung pekerja data, yang biasanya tidak menciptakan pengetahuan baru melainkan hanya menganalisis informasi sedemikian rupa untuk menstrasformasikan data atau memanipulasikannya dengan cara – cara tertentu sebelum menyebarkan secara keseluruhan dengan organisasi dan kadang – kadang diluar organisasi. Aspek – aspek OAS seperti *word processing*, *spreadsheets*, *electronic scheduling*, dan komunikasi melalui *voice mail*, *email* dan *video conferencing*.

3. Sistem informasi manajemen (SIM)

SIM tidak menggantikan TPS, tetapi mendukung spektrum tugas – tugas organisasional yang lebih luas dari TPS, termasuk analisis keputusan

dan pembuat keputusan. SIM menghasilkan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan, dan juga dapat membantu menyatukan beberapa fungsi informasi bisnis yang sudah terkomputerisasi (basis data). [1,p.7]

4. *Decision support systems* (DSS)

DSS hampir sama dengan SIM karena menggunakan basis data sebagai sumber data. DSS bermula dari SIM karena menekankan pada fungsi mendukung pembuat keputusan diseluruh tahap-tahapannya, meskipun keputusan aktual tetap wewenang eksklusif pembuat keputusan.

5. Sistem ahli (ES) dan Kecerdasan Buatan (AI)

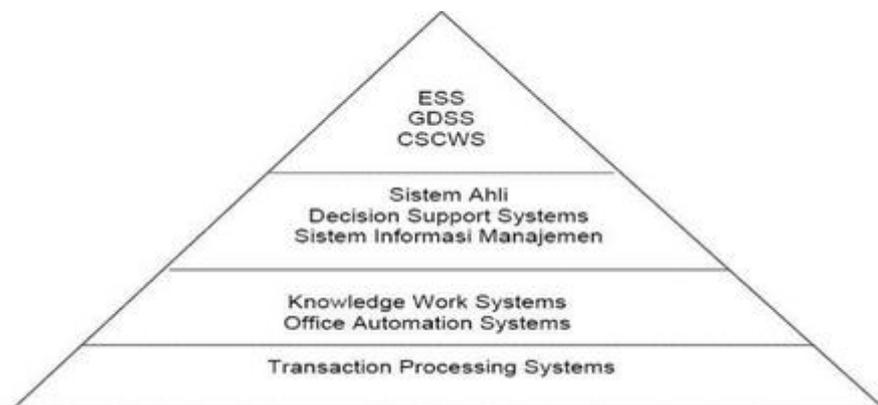
AI dimaksudkan untuk mengemban mesin – mesin yang berfungsi secara cerdas. Dua cara untuk melakukan riset AI adalah memahami bahasa alamiahnya dan menganalisis kemampuannya untuk berfikir melalui problem sampai kesimpulan logikanya. Sistem ahli menggunakan pendekatan – pendekatan pemikiran AI untuk menyelesaikan masalah serta memberikannya lewat pengguna bisnis. Sistem ahli (juga disebut *knowledge-based systems*) secara efektif menangkap dan menggunakan pengetahuan seorang ahli untuk menyelesaikan masalah yang dialami dalam suatu organisasi. Berbeda dengan DSS, DSS meninggalkan keputusan terakhir bagi pembuatan keputusan sedangkan sistem ahli menyeleksi solusi terbaik terhadap suatu masalah khusus. Komponen dasar sistem ahli adalah *knowledge-base* yakni suatu mesin inferensi yang menghubungkan pengguna dengan sistem melalui pengolahan pertanyaan lewat bahasa terstruktur dan antar muka pengguna.

6. *Group decision support systems (GDSS) dan computer-support collaborative work systems (CSCW)*

Bila kelompok, perlu bekerja bersama – sama untuk membuat keputusan semi-terstruktur dan tak terstruktur, maka group decision support systems membuat suatu solusi. GDSS dimaksudkan untuk membawa kelompok bersama-sama menyelesaikan masalah dengan memberi bantuan dalam bentuk pendapat, kusioner, konsultasi dan mencakup pendukung GDSS disebut dengan CSCW yang mencakup pendukung perangkat lunak yang disebut dengan “groupware” untuk kolaborasi tim melalui komputer yang terhubung dengan jaringan.

7. *Executive support systems (ESS)*

ESS tergantung pada informasi yang dihasilkan TPS dan SIM dan ESS membantu eksekutif mengatur inteksinya dengan lingkungan eksternal dnegan menyediakan grafik-grafik dan pendukung komunikasi ditempat – tempat yang bisa diakses seperti kantor. [1,p.8]



Gambar 2. 2 jenis – jenis sistem

(sumber : [1,p.9])

2.5. Pengertian E-commerce

E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya.[14, pp.2]

Serta makna e-commerce merupakan pembelian, penjualan dan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan komputer atau jaringan internet. Transaksi bisnis yang terjadi di jaringan elektronik seperti internet. Siapa pun yang memiliki koneksi internet dapat berpartisipasi dalam kegiatan e-commerce [10, p.1].

2.6. Model E-commerce

Kegiatan bisnis E-commerce mencakup banyak hal, untuk membedakannya E-commerce dibagi menjadi beberapa tipe, diantaranya: business-to business (B2B), business-to-consumer (B2C), business-to-government (B2G), consumer-to-consumer (C2C), dan mobile commerce (m-commerce).

1. Business-to-Business (B2B)

B2B adalah jenis E-commerce yang dilakukan antara perusahaan dengan perusahaan. Kebanyakan pedagang tradisional lebih sering menggunakan jenis ini. Pada jenis ini transaksinya menggunakan EDI (Electronic Data Interchange) dan email. Sekitar 80% dari E-commerce merupakan B2B. Sebagian ahli memperkirakan bahwa

B2B E-commerce akan terus berkembang dengan cepat jika dibandingkan dengan tipe B2C. [2,p.4]

2. Business-to-Consumer (B2C)

Business-to-Consumer E-commerce atau perdagangan antara perusahaan dan konsumen, melibatkan konsumen dalam pengumpulan informasi pembelian barang fisik (seperti buku atau produk konsumen) atau barang informasi (atau barang dari bahan elektronik atau konten digital, seperti perangkat lunak, atau e-book) dan untuk barang informasi, menerima produk-produknya melalui jaringan elektronik. B2C merupakan bentuk kedua terbesar dari e-commerce. Penjualan dilakukan secara eceran dari perusahaan langsung ke konsumen akhir. [2,p.10]

3. Business-to-Government (B2G)

Business-to-Government E-commerce atau B2G didefinisikan sebagai perdagangan antara perusahaan dan sector public atau pemerintahan. Seperti penggunaan internet dalam pengadaan, prosedur perijinan dan kegiatan lain yang melibatkan pemerintah.

B2C E-commerce memiliki dua syarat pertama, sector public diasumsikan sebagai pemegang kendali utama dalam menjalankan e-commerce, kedua diasumsikan bahwa sector public sangat membutuhkan sistem pengadaan yang lebih efektif. [2,p.13]

Kebijakan pembelian berbasis web meningkatkan transparansi proses pengadaan (dan mengurangi risiko penyimpangan). Untuk

saat ini, ukuran pasar E-commerce B2G sebagai komponen dari total E-commerce masih belum signifikan, karena sistem E-commerce pemerintah masih dalam proses perkembangan.

4. Consumer-to-Consumer (C2C)

Consumer-to-Consumer E-commerce atau C2C didefinisikan sebagai perdagangan antara individu (sector swasta) dengan konsumen. Consumer to Consumer (C2C) merupakan transaksi dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. C2C ditandai dengan peningkatan pasar elektronik dan lelang online, khususnya di industry dimana suatu perusahaan/bisnis menawarkan apa yang mereka inginkan dari beberapa supplier. Hal tersebut dapat menciptakan potensi besar untuk membangun pasar baru. Terdapat tiga jenis C2C, antara lain:

1. Lelang difasilitasi di portal tertentu, seperti ebay, yang memungkinkan penawaran secara real-time pada produk/jasa yang dijual disitus web.
2. Peer-to-peer sistem, seperti model napster (sebuah protocol untuk dapat membagi file antara pengguna dengan menggunakan forum chat seperti IRC), pertukaran file dan pertukaran mata uang asing.
3. Mengklasifikasikan iklan pada situs portal seperti Excite Classifieds dan eWanted (sebuah tempat penjual dapat

melakukan negosiasi melalui fitur “Buyer Leads & Want Ads”.

Transaksi C2C melibatkan lelang terbaik, di mana konsumen merupakan kekuatan yang dapat menjalankan proses transaksi.
[2,p.16]

2.7. Pengertian Website

Website adalah keseluruhan halaman – halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.[5,p.2]

Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya lintau.com, yahoo.com, google.com ephi.web.id dan lain – lain. Untuk mendapatkan sebuah domain kita harus melakukan register pada register – register yang ditentukan. [5,p.2]

Istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan website adalah homepage. Homepage adalah halaman awal sebuah domain. Misalnya, anda membuka website www.lintau.com , halaman pertama yang muncul disebut dengan homepage, jika anda meng-klik menu-menu yang ada dan meloncat ke lokasi yang lainnya, disebut web page, sedangkan keseluruhan isi/conten domain disebut website.[5,p.2]

2.7.1. Jenis – jenis website

Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti, dalam pengelompokan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan.

Jenis – jenis web berdasarkan sifatnya adalah :

1. Website dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya website berita, seperti, www.kompas.com, www.detik.com, www.polinpdg.ac.id dan lain-lain.
2. Website statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah, misalnya web progfile organisasi dan lain-lain.