BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori atau tinjauan pustaka yang mendukung proses perancangan Sistem Informasi yang akan dibangun.

2.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan perusahaan akan menjelaskan tentang sejarah, tempat dan kedudukan, visi dan misi, bentuk dan badan hukum, struktur organisasi dan deskripsi jabatan pada Encore.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Berbicara masalah *fashion*, kota Bandung merupakan tolak ukur berkembangnya *fashion* di Indonesia, karena kota Bandung sangat peka terhadap perkembangan *fashion* yang sedang menjamur. Saat ini kalangan muda-mudi sangat antusias terhadap perkembangan distro *clothing* yang merupakan *outlet* yang memasarkan dan menjual produk-produk clothing yang sesuai dengan selera mereka. .Untuk itulah distro ENCORE *clothing Co*. mencoba bergabung dalam bisnis distro clothing ini yang pada mulanya membuka di kota Bandung.

Pada tahun 2000 distro ENCORE Bandung didirikan oleh Eka Saputra (Deef) yang kantor pusatnya bertempat di jalan Dalem kaum (Plaza Parahyangan) Bandung dengan bentuk perusahaan yaitu perusahaan perseorangan. Pada awalnya produk yang dijual hanya berupa pakaian, namun dengan seiringnya waktu dan masukan dari para pengunjung yang menyarankan untuk menambahkan produk pelengkap pakaian, maka bertambahlah produk yang dijual yaitu :

1. Sepatu
2. Jaket
3. Topi
4. Dompet
5. Sabuk
6. Tas
7. Sandal
8. Dan aksesoris lainnya.

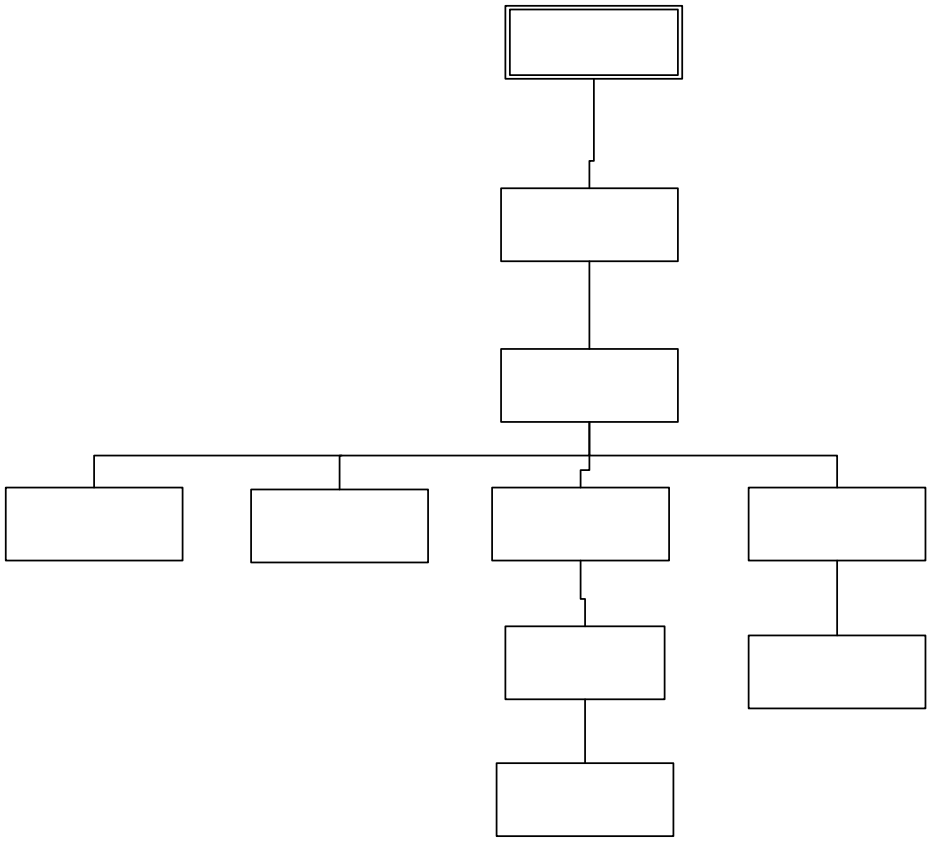
Nama ENCORE diperoleh dari nama yang mendirikannya. Merk atau *brand* yang dipakai adalah ENCORE itu sendiri untuk semua pakaian dan pelengkap lainnya. Pada tahun 2008 dan 2009 sekarang ENCORE sudah mempunyai beberapa cabang di Bandung seperti di 18Park (di jalan riau), juga dibeberapa kota seperti Jakarta, Yogyakarta, Padang dan Bali.

Adapun tujuan didirikannya distro ENCORE *clothing Co*. ini adalah untuk menyediakan produk pakaian dan pelengkapnya, tidak hanya untuk kalangan remaja tetapi bersifat *trendy* untuk kalangan muda berusia antara 14 tahun sampai dengan 35 tahun.

Jumlah karyawan yang awalnya hanya lima orang sekarang sudah menjadi puluhan orang yang ditempatkan kedalam semua cabang ENCORE di kota Bandung, Jakarta, Yogyakarta, Padang dan Bali. Dimana waktu kerja karyawan mereka dibagi kedalam dua shift, yaitu shift pagi (pukul 09.00 s/d 17.00) dan shift siang (pukul 14.00 s/d 21.00).

Produk-produk ENCORE Distro *clothing Co*. yang didisribusikan di kota Bandung dapat ditemui pusatnya di jalan Dalem kaum (Plaza Parahyangan) Bandung, juga dibeberapa kota seperti Jakarta, Yogyakarta, Padang dan Bali.

2.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Distro ENCORE *Clothing Co*.

2.1.3 Uraian Tugas Perusahaan

Struktur Organisasi dalam perusahaan bertujuan untuk memberikan wewenang atau batasan tugas yang diberikan pada setiap divisinya, hal ini dilakukan untuk menghindari adanya penumpukan tugas karena tidak terorganisirnya sebuah organisasi dan menjadikan *profesionalisme*, berikut uraian tugas dari setiap divisinya.

1. Pimpinan/*Owner*

Melakukan pengambilan keputusan, mengawasi jalannya perusahaan dan menilai kemajuan perusahaan.

2. *Accounting*

   Mengelola laporan keuangan, baik berupa laporan uang keluar maupun masuk

   Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan.

3. Sekertaris

   Mengelola laporan giro, kontra bon , omset, perhitungan *salary,* dll.

   Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab kepada *Accounting* dan pimpinan.

4. *Divisi Design*

   a) Bertanggung jawab terhadap pekerjaan mendesaian produk-produk yang akan diproduksi, sesuai permintaan dari bagian produksi.

   b) Membuat dan merancang desain sesuai dengan konsep awal perusahaan.

   c) Membuat *progress report* per-bulan untuk dievaluasi setiap bulannya.

      Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

5. *Divisi Production*

   a) Mengawasi proses produksi dibengkel produksi.

   b) Menyetujui rancangan-rancangan produksi yang diajukan oleh divisi *design*.

   c) Koordinasi dengan divisi produksi tentang teknis produksi.

d) Mempunyai hak untuk mengajukan jenis serta model yag akan diproduksi.

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

6. Setor *Manager*

a) Mengecek penjualan perhari dari seiap *counter*.

b) Mengatur *display* tiap *counter*.

c) Mengatur SPG dan memberikan surat peringatan.

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

7. Gudang

a) Mengatur penerimaan barang.

b) Mengatur pemberian harga.

c) Memisahkan barang untuk dimasukkan pada setiap cabangnya.

d) Mengatur stok barang.

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

8. *Rolling Boy*

a) Mengecek barang dari mulai awal masuk gudang sampai keluar gudang untuk dimasukkan pada setiap cabangnya.

b) Memisahkan barang yang akan dikirim keseiap bagiannya.

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

9. *Divisi store*

a) Bertanggung jawab terhadap persediaan barang di toko.

b) Memeriksa kas toko per-hari.

c) Mengawasi kebersihan dan kenyamanan toko.

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

10. *Crew* toko

Memeriksa kelengkapan administrasi (Bon, dll).Melayani secara ramah terhadap konsumen

Arus tanggung jawab : Bertanggung jawab langsung kepada pimpinan

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan ilmu pendukung yang dapat dijadikan referensi atau pegangan dalam pembangunan sistem informasi ini.

2.2..1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut [Jog05], Informasi mempunyai nilai kejutan atau mengungkapkan sesuatu yang penerimaannya tidak tahu, tidak dikira, atau disangka. Dalam yang tidak menentu informasi mengurangi ketidakpastian atau kemungkinan besar hasilnya yang diharapkan dalam sebuah keputusan merupakan nilai dalam proses keputusan.

Kategori informasi dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu :

1. Informasi Strategis yang digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal (tindakan pesaing, langganan), rencana perluasan perusahaan dan sebagainya.
2. Informasi Taktis yaitu informasi yang dibutuhkan untuk mengambil jangka menengah seperti *trend* penjualan yang dapat dipakai menyusun rencana.
3. Informasi Teknis yaitu informasi yang dibutuhkan oleh keperluan operasional sehari-hari yang berupa informasi persediaan dan laporan.

2.2.2 Pengertian Sistem

Jika dilihat dari karakteristik sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian saling berkaitan dan beroperasi bersama untuk mencapai beberapa saran atau maksud berarti sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara tak teratur, tetapi terdiri dari unsur yang dapat dikenal sebagai saling melengkapi karena memiliki satu maksud, tujuan, dan sasaran. Adapun Definisi Sistem menurut [Jog05] adalah sebagai berikut :

"Pengertian sistem itu sendiri tak lain adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan."

Sistem dapat didefinisikan dengan dua pendekatan yaitu sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya. Masih menurut [Jog05] sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Suatu sistem adalah jaringan kerja pada prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponen-komponen mendefinisikan sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

2.2.2.1 Karakteristik Sistem

Menurut [Jog05], ”Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen(*components*), batasan sistem(*system boundary*), lingkungan luar sistem(*environments*), penghubung*(interface*), masukan*(input*), keluaran(*output),* pengolah(*process*), dan sasaran(*objectives*) atau tujuan(*goal*)”.

2.2.2.2 Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama dalam membentuk satu kesatuan komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan[Jog05].

2.2.2.3 Batasan Sistem

Menurut [Jog05], ”Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup(*scope*) dari sistem tersebut”.

2.2.2.4 Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar *(environtment)* dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan

demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem[Jog05].

2.2.2.5 Penghubung

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber data mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lain. Keluaran dari subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan[Jog05].

2.2.2.6 Masukan Sistem

Menurut [Jog99], ”Masukan sistem adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan *signal*.*Maintenance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang harus diproses untuk didapatkan keluaran”.

2.2.2.7 Keluaran Sistem

Adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem lain[Jog99].

2.2.2.8 Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran[Jog99].

2.2.2.9 Sasaran Sistem

Menurut [Jog99], ”Suatu sistem pasti mempunyai suatu tujuan(*goal*) dan sasaran(*objective*) kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya”.

2.2.2.10 Pengklasifikasian Sistem

Masih menurut [Jog05],”Sejauh ini kita telah memiliki sebuah definisi untuk sistem, berikut ini merupakan klasifikasi sistem dalam bentuk yang lebih spesifik” :

1. Sistem Terbuka dan Tertutup

   Suatu sistem dikatakan terbuka bila sistem tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan, sedangkan suatu sistem dikatakan tertutup bila aktifitas-aktifitas didalam sistem tersebut tidak terpengaruh oleh perubahan yang sedang terjadi dilingkungan.

2. Sistem Buatan Manusia dan Sistem Alamiah

   Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia sedangkan sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat oleh manusia

3. Sistem Sederhana dan Kompleks

   Suatu sistem yang sederhana merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari sedikit komponen atau subsistem. Sebuah sistem yang kompleks adalah sistem yang memiliki banyak tingkatan subsistem.

4. Sistem Berdasarkan Rentang Waktu

Penggunaan sistem mungkin bisa digunakan selamanya atau mungkin juga digunakan untuk periode waktu tertentu.

5. Sistem Fisik dan Abstrak

   Sistem fisik yaitu suatu sistem yang dapat disentuh dan dilihat sedangkan sistem abstrak yaitu sistem yang tidak dapat disentuh dan dilihat.

2.3 Pengertian Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir didalam tubuh suatu organisasi, juga informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan didalam suatu organisasi. Selain itu informasi juga penting bagi sistem, karena apabila suatu sistem tidak mempunyai informasi maka akan menjadi suatu sistem yang susah berkembang. Informasi didefinisikan sebagai berikut :

"Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang (Gordon Davis dalam buku [Jog05]".

Sedangkan pengertian informasi menurut [Jog05], adalah sebagai berikut :

"Informasi adalah sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk mengambil keputusan.

Menurut Joku Bruch dan Gary Grudnitski dalam buku Analisa dan Desain sistem informasi[Jog05] : mengatakan bahwa kwalitas sistem terdiri dari tiga hal,yaitu

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan.

b. Tepat pada waktunya

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

2.3.1 Ciri-ciri Informasi

Adapun ciri-ciri informasi yaitu sebagai berikut :

1. Benar atau salah, berhubungan dengan realitas atau tidak
2. Baru bagi pemakainya
3. Memberikan tambahan nilai
4. Korektif terhadap informasi yang salah
5. Dapat mempertegas informasi yang telah ada

2.3.2 Kualitas Informasi

Adapun kualitas informasi yaitu :

1. Akurat (*Accurate)*, yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan.
2. Tepat pada waktunya (*Timeliness*) berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan (*Relevance*) berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, relevan untuk tiap-tiap orang berbeda.

2.3.3 Nilai Informasi

Nilai Informasi (*Value Of Information*) ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan mendapatkannya. Akan tetapi perlu

diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sebagian informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai tetapi di taksir nilai keefektifannya.

2.3.4 Mutu Informasi

Informasi bervariasi dalam mutu dan kualitasnya. Hal ini disebabkan oleh penyimpanan atas kesalahan-kesalahan merupakan suatu masalah yang lebih sulit karena untuk menyelesaikan tidak mudah. Kesalahan dapat disebabkan oleh faktor-faktor yaitu :

1. Metode pengumpulan dan pengukuran data tidak tepat
2. Prosedur pengolahan yang salah
3. Data hilang atau tidak teroleh
4. Kesalahan mencatat atau mengkoreksi data
5. File induk yang salah pilih
6. Kesalahan data prosedur pengolahan
7. Kesalahan yang dilakukan dengan sengaja

2.3.4.1 Pengertian Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah dari mana informasi tersebut bisa didapatkan? Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi atau disebut juga dengan *information processing* sistem atau *information genering systems*. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A.Leitch dan K.Roscoe Davis sebagai berikut :

"Sistem informasi adalah 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[Jog05]".

2.3.4.2 Elemen-elemen Sistem

Suatu sistem mempunyai elemen-elemen sistem penyusun, diantaranya adalah :

1. Tujuan

   Sasaran atau tujuan dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem, karena suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran dan tujuan.

2. Batasan

   Dalam mencapai tujuan dari sistem dibutuhkan batasan-batasan suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Kontrol

   Merupakan pengawasan dari pelaksanaan pencapaian tujuan sistem yang dapat berupa asal masukan, frekuensi pemasukan data, jenis masukan data dan lain-lain.

4. Input

   Merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan dimana data dapat berupa asal masukan frekuensi pemasukan data, jenis pemasukan data, dan lain-lain.

5. Proses

Merupakan bagian yang mengolah data menjadi informasi yang sesuai dengan keinginan pemakai.

6. Output

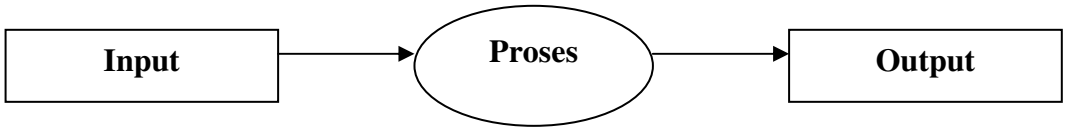
   Merupakan keluaran atau tujuan dari sistem yang dapat dipakai dari input dan proses yang dilakukan, misalnya laporan.

7. Umpan balik

   Dalam suatu sistem yang baik dibutuhkan adanya unpan balik yang tujuannya sebagai perbaikan dan pemeliharaan.

2.3.4.3 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.



Gambar 2.2 Bentuk Umum Sistem

(Sumber : [Jog98])

2.3.4.4 Pengertian Pemasaran

Istilah marketing jika diartikan menurut istilah Indonesia adalah pemasaran/perniagaan. Sudah banyak ahli dibidangnya yang mendefinisikan tentang pemasaran yang kelihatan agar berbeda . Ada yang menitik beratkan pada fungsi, segi barangnya, segi krlrmbagaannya, segi manajemennya dan ada yang pula menitik beratkan dari semua segi sebagai sebuah sistem menurut [Nas00] pemasaran adalah: ” Aktifitas perusahaan yang mengadakan proses produksi

untuk menghasilkan barang dan jasa untuk mendapatkan kepuasan konsumen dengan koperasi yang menguntungkan produsen.

Dikemukakan berbeda menurut [Sof01] adalah :

”Kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan serta keinginan melalui proses pertukaran.”

2.3.4.5 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi dari pemasaran atau bagian dari kegiatan pemasaran atau bagian dari kegiatan pemasaran karena proses penjualan sangat penting dan menentukan, oleh karena itulah suatu perusahaan untuk dapat melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula. Berbicara tentang penjualan, banyak para ahli yang bergerak dibidangnya mendefinisikan tenang penjualan. Menurut [Nas00] bahwa pengertian penjualan adalah : ” Pola hubungan antar bagian-bagian yang saling berkaitan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data penjualan sehingga menghasilkan data yang cepat, tepat dan akurat yang dapat memuaskan kedua belah pihakpenjual maupun pembeli sehingga tujuan perusahaan tercapai.”

Berbeda dengan [Sal94] mengatakan bahwa pengerian penjualan adalah ” Proses sosial dan manajerial dimana seseorang/kelompok orang memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan dan pertukaran produk dan nilai.”

2.3.5 Pengertian Promosi

Promosi adalah segala aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengkomunikasikan dan membujuk pasar konsumen bagi produk perusahaan.

Promosi merupakan kegiatan penting para perusahaan. Suatu perusahaan tidak akan berguna selama produk tersebut tidak sampai pada konsumen yang membutuhkan. Dengan adanya promosi maka konsumen akan mengetahui adanya suatu produk baru akan keluar kepasaran.

Dalam kegiatan perusahaan, kadang istilah promosi digunakan secara sinonim dengan istilah penjualan. Meskipun yang dimaksud adalah promosi yang sebenarnya. Istilah penjualan itu meliputi kegiatan pemindahan barang atau serta penggunaan saja, adapun pengertian promosi dapat kita lihat dari beberapa pendapat para ahli, diantaranya

[Rap01] mengemukakan pengertian promosi sebagai berikut :

"Promotion are often regarded as a more direct form of persuasion, based frequently on external incentives rather than inherent product benefit, designed to stimulate immediate purchase and to "move sales forward" more rapidly than would otherwise occur"

Pengertian promosi menurut [WJS04] adalah sebagai berikut :

"Promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan"

Promosi menurut [WS04], adalah :

"Promosi ialah usaha yang dilakukan oleh marketer, berkomunikasi dengan calon *audiens*. Komunikasi adalah suatu proses membangun ide, informasi atau perasaan *audiens*"

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa promosi merupakan kegiatan komunikasi untuk menyebarkan informasi yang bersifat mempengaruhi, membujuk dan menarik konsumen.

2.3.5.1 Bauran Promosi

[PK03], mengatakan bahwa bauran komunikasi pemasaran (bauran promosi) terdiri dari lima cara komunikasi utama, yaitu:

1. *Advertising*

   Any paid form of non personal presentation and promotion of ideas, goods, or services by an identified sponsor.

2. *Sales Promotion*

   A variety of sort-term incentives to encourage trial or purchase of a product or service.

3. *Public Relation and Publicity*

   A variety of programs designed to promote or protect a company's image or its individual product.

4. *Personal Selling*

   Face to face interaction with one or more prospective purchase for the purpose of making presentation, answering questions, and procuring orders.

5. *Direct Marketing*

   Use of mail, telephone, fax, e-mail or internet to communicate directly with or solicit response or dialogue from specific customers and prospects sales promotion. A variety of sort-term incentives to encourage trial or purchase of a product or services.

Menurut [FJ00] mengemukakan bahwa :

”Meskipun secara umum bentuk-bentuk promosi memiliki fungsi yang sama, tetapi bentuk-bentuk tersebut dapat dibedakan berdasarkan tugas-tugas khususnya. Beberapa tugas khusus itu atau sering disebut bauran promosi (*promotion mix, promotion blend, communication mix*)” adalah :

1. *Personal Selling*

   Personal selling adalah komunikasi langsung (tatap muka) antara penjual dan calon pelanggan untuk memperkenalkan suatu produk kepada calon pelanggan dan membentuk pemahaman pelanggan erhadap produk sehingga mereka kemudian akan mencoba dan membelinya.

2. *Mass Seliing*

   Mass seliing merupakan pendekatan yang menggunakan media komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai dalam satu waktu. Metode ini memang tidak sefleksibel personal selling namun merupakan alternatif yang lebih murah untuk menyampaikan informasi ke khalayak (pasar sasaran) ang jumlahnya sangat banyak dan tersebar luas.

2.3.5.2 Pengertian Promosi Penjualan

Beberapa definisi promosi penjualan menrut beberapa ahli yaitu:

Menuru [PK03] adalah :

“Sales promotion is a key ingredient in marketing campaigns, consist of diverse collection of incentive tools, mostly short term, designed to stimulate quicker or greater purchase of particular products or services by consumers or the trade”.

Menurut [BS00] adalah :

"Promosi penjualan merupakan kegiatan promosi selain periklanan, personal selling maupun publisitas yang mendorong pembelian konsumen dan efektivitas pengecer. Kegiatan tersebut antara lain : peragaan pertunjukan, demonstrasi dan sebagainya".

Menurut [WJS04] adalah sebagai berikut :

"Promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didaya gunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan"

Jadi promosi penjualan diarahkan untuk merangsang terjadinya pembelian oleh konsumen. Jika promosi penjualan dilakukan pada saat yang tepat dapat berperan sangat besar dalam meningkatkan permintaan akan produk yang ditawarkan. Adapun cara yang dapat dilakukan oleh perusahaan retail untuk memuaskan konsumen dan meningkatkan penjualan yaitu melalui promosi produk dengan menggunakan *web site* yang dibuat dengan data yang *up to date*, akurat dan seinterakif mungkin.

2.3.6 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut [Ded06], "Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, *software* aplikasi dan peralatan *hardware* secara bersamaan, untuk

membantu proses otomatisasi perkantoran dan peningkatan kearah efesiensi kerja".

2.3.7 Manfaat jaringan Komputer

Menurut [Ded06], "Jaringan komputer bermanfaat untuk meningkatkan efesiensi dan produktifitas suatu sistem yang dapat medistribusikan data dengan cepat dan mengolah data tersebut pada masing-masing pengguna komputer".

2.3.8 Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak (*software)* yang digunakan untuk mendukung pembangunan *web site* pada distro Encore Shop adalah sebagai berikut :

2.3.8.1 Pengenalan PHP

Menurut [Abd02], "PHP merupakan *script* untuk pemprograman *script web server-side, script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML

Dengan menggunakan PHP maka maintenance suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan *script* PHP.

PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP – *Personal Home Page*, FI adalah *Form Interface*. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff. PHP, awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui *form* yang ditampilkan dalam *browser web*".

2.3.8.2 Sejarah Singkat PHP

PHP pertama kali dibuat pada musim gugur tahun 1994 olaeh Rasmus Lendroff, awalnya digunakan pada *website*nya untuk mencatat siapa saja yang

berkunjung dan melihat biodatanya. Versi pertama yang direlease tersedia pada awal tahun 1995, dikenal sebagai *Personal Home Page*, yang tediri dari *engine parser* yang sangat sederhana yang hanya mengerti beberapa makro khusus dan sejumlah *ultilas* yang sering digunakan pada halaman-halaman *web*, seperti buku tamu dan *counter* pengunjung, dan lainya. Parser diprogram ulang pada pertengahan tahun 1995 dan diberi nama PHP/FI berasal dari paket Rasmus lainya yang ditulis untuk menginterprestasi data dari *form* yang kemudian dikombinasikan dengan *tool* PHP dan ditambahkan dukungan untuk *database* mSQL (mini SQL).

Tahun 1995 ini dianggap sebagai tahun kelahiran PHP/Fi yang kemudian membuat pertumbuhan aplikasi *web* yang pesat, dan banyak orang kemudian berkontribusi mengembangkan PHP/FI. Sulit untuk mendapatkan *statistic* yang tepat untuk memperkirakan penggunaan PHP/FI, tetapi diperkirakan pada akhir 1996 telah digunakan oleh sedikitnya 15000 *website* diseluruh dunia. Dan 50000 situs.

Pada pertengahan 1997 ini juga terjadi perubahan pengembangan PHP. Pengembangan dilakukan oleh tim bukan oleh Rasmus lagi. Parser dikembangkan pleh Zeev Suraski dan Andi Gutmansyang kemudian menjadi dasar untuk versi 3, dan banyak utilitas tambahan yang deprogram untuk untuk menambahkan kemampuan dari versi 2. versi terakhir (PHP 4) menggunakan *engine script Zend* untuk lebih meningkatkan kinerja ekstensi dan fungsi dari berbagai *library* pihak ketiga (*third party*) dan berjaln seolah modul asli (*native*)dari berbagai *server web* yang popular.

Sejak januari 2001 PHP 3 dan PHP 4 disertakan pada sejumalah produk *server web* komersial seperti *server web Stronghold RedHat* . perkiraan konservatif yang didapat dari angka yang diberikan oleh Netcraft yang dieksplorasi PHP sekitar 5.100.000 sedikit lebih banyak dari *server web* yang menggunakan *Microsoft IIS* (5.03 juta) di Internet. Berdasarkan data terakhir *Netcraft* Maret 2002 pemakai PHP telah mencapai 9 juta nama domain.

PHP versi 4.2.0 dirilis pada tanggal 22 April 2002. perbaikan pada *bug* (kesalahan-kesalahan) terutama pada *upload file* melalui *browser* telah dibetulkan, dan banyak penambhan fungsi yang lebih memudahkan lagi pengembang aplikasi untuk membuat program yang lebih baik. Jumlah fungsi yang ada sampai versi ini mencapai ribuan fungsi, banyak bertambah dari versi sebelumnya. Sampai dengan versi 4.3.7 tercatat ada 125 sekelompaok fungsi yang dimiliki oleh PHP.

Saat ini pengembangan PHP telah mulai memasuki versi 5 yang baru mencapai tahap beta (*releae candidat* ke-3), masih dalam uji coba[Abd02].

2.3.9 Pengenalan My SQL

MySQL adalah database *server* relasional yang gratis dibawah lisensi GNU (*General Public License*). Dengan sifatnya yang *open source,* memungkinkan juga *user* untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. MySQL merupakan database yang *multi-user* dan *multi-threaded* yang tangguh (*robust*). Dengan memiliki banyak *feature MySQL* bisa bersaing dengan *database* komersial sekalipun. Tidak mengejutkan *MySQL* menjadi database pilihan untuk banyak pengguna PHP.

MySQL dikembangkan oleh *MySQl* AB, sebuah perusahaan komersial yang membangun layanan bisnisnya melalui *database MySQL.* Awal mula pengembangan *MySQL* adalah *mSQL* untuk koneksi ke *table* mempergunakan rutin *level* rendah (ISAM) Setelah beberapa pengujian diperoleh kesimpulan *mSQL* tidak cukup cepat dan fleksibel untuk memenuhi kebutuhan. Sehingga dihasilakn suatu antrmuka SQL baru pada *database* tetapi dengan API yang mirip *mSQL.* API ini dipilih sedemikian sehingga memudahkan porting kode. Tentang penggunaan *MYSQL* pada sat ini belum jelas betul. *Base directory* dan sejumlah *library tool* pada saat pengembangan telah diawali dengan "my" setelah 10 tahun. Bagaimana pun pemberian nama *MySQL* masih menjadi "misteri" [Fat04].

2.3.10 Keistimewaan *MySQL*

Menurut [Fat04], "*MySQL* sebagai database *server* memiliki konsep database modern, *MySQL* mempunyai banyak keistimewaan", diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Portability*

   MySQL dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi yang ada pada saat ini seperti *Microsoft Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X* dan sistem operasi lainnya.

2. *Open Source*

   MySQL merupakan *database server* yang didistribusikan secara *open source*, sehingga dapat digunakan secara bebas dan gratis.

3. *Multi-User*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah. Hal ini terjadi karena sebuah database *server MySQL* dapat diakses *client* secara bersamaan.

4. *Performance Tuning*

MySQL mempunyai kecepatan yang cukup tinggi dalam menangani *query*, sehingga dapat memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.

5. *Column Types*

MySQL mempunyai tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed, unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, time stamp, year, set dan enum.*

6. *Command dan Function*

MySQl mempunyai operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *select* dan *where data query*.

7. *Security*

MySQL mempunyai lapisan-lapisan sekuritas seperti *subnetmask*, nama host dan izin akses *user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password* terenkripsi.

8. *Scalability dan Limits*

MySQL mempunyai kemampuan untuk menangani *database* dengan skalabilitas besar dengan jumlah *record* lebih dari 50 juta dan 60 juta *table* serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap *table*nya.

9. *Connectivity*

MySQL mempunyai kemampuan untuk melakukan koneksi dengan *client* menggunakan berbagai protokol, seperti TCP/IP, *Unix Socet* (UNIX) atau *Named Pipes* (NT).

10. *Localisation*

    MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada client dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa.

11. *Interface*

    MySQL mempunyai *interface* terhadap berbagai aplikasi dan program degan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12. *Client and Tools*

    MySQL dilengkapi dengan berbagai *tool-tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertakan petunjuk *online*-nya.

13. *Structur Table*

    MySQL mempunyai struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menganai *ALTER TABLE*, dibandingkan *database* lainnya seperti *PostgreSQL* ataupun *Oracle.*

2.3.11 HTML

HTML merupakan kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen HTML ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web*. Dokumen ini umumnya

berupa informasi yang disajikan di internet. Sedangkan definisi HTML menurut [Bis01] adalah :

> ”HTML (*Hypetext Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman *web*.”

HTML adalah bahasa kode pemrograman yang menjadi dasar bagi terwujudnya *WEB*. Sedangkan pengertian dari *WEB* menurut [Sut96] :

> *”WEB* adalah sekelompok kode berbasis teks yang sederhana dan *universal,* disebut *Hypertext Markup Language* (HTML)*.”*

HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuwan *European Laboratory for Particle Physics* (CERN - organisasi penelitian 18 negara Eropa) di Geneva Swiss. Pada bulan Maret 1989 Tim Berners Lee memperkenalkan *WEB* dan *HTML* sebagai standar antar muka distribusi informasi di Internet yang mampu menggabungkan teks, grafik dan multimedia dengan metode navigasi menu pada mesin *UNIX*. *HTML* merupakan format yang berbasis teks sehingga mudah untuk dikenali dan diterjemahkan segala jenis komputer dalam bentuk tampilan informasi yang sama.

Dengan HTML seluruh sistem komputer yang saling berbeda dapat mengenali format-format yang ditampilkan dalam situs-situs Internet tanpa perbedaan yang berarti, termasuk didalamnya penampilan berbasis multimedia (grafik, suara dan citra video). HTML berbasis teks yang sangat sederhana dan praktis sehingga dapat dipahami oleh berbagai jenis komputer dalam *platform* sistem yang berbeda. Dokumen HTML mengandung perintah-perintah teks yang

disebut tag untuk menampilkan tulisan, gambar, warna, suara, video, animasi dsb. serta *link* yang menghubungkan berbagai topik. Dengan bentuk *hypertext* maka halaman Internet akan dapat dibangun dengan cepat serta ditampilkan dengan cantik. Dalam konsep *hypertext* ini pembacaan suatu dokumen tidak harus urut namun bisa meloncat antar topik bahkan di print maupun di*copy* ke media penyimpan lokal (misalnya harddisk). Format *hypertext* juga memungkinkan pemakai mesin yang hanya bisa mengenali teks untuk mengakses dokumen dalam bentuk teks saja. Perbedaannya hanya terletak pada tidak ditampilkannya gambar, grafik, animasi, video, suara dan warna.

2.3.12 Dreamweaver 8

Dreamweaver menurut [Mei07], merupakan salah satu software dari kelompok Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain situs web. Adapun macromedia dreamweaver itu sendri adalah sebuah HTML editor profesional yang berfungsi untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web.

Dreamweaver 8 merupakan versi terbaru yang memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan siapapun untuk membuat halaman web, baik ketika sedang bekerja dalam jendela desain maupun dalam jendela kode rumus. Dreamweaver 8 didukung untuk pengembangan menggunakan CSS, XML, dan RSS, dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan. bisa mendapatkan kecepatan dengan memaksimalkan penggunaan XML, tombol-tombol tampilan untuk memadukan bagian kedalam pekerjaan dan mengganti sensasi dari XML ke bahasa HTML. Siapapun juga dapat memadukan

sumber data XML, seperti bagian RSS, ke halaman web hanya menggunakan cara klik tahan geser mouse secara manual, dan dapat bekerja pada tampilan kode untuk mengembangkan perubahan dengan membaca kode pertunjuk dari XML, dan XSLT.

Fasilitas dan fiktur dalam dreamweaver 8 sebagai berikut :

1. Dreamweaver 8 masih dapat bekerja meskipun file sedang di upload ke jaringan.
2. Desain dapat dikontrol dengan fasilitas baru Zoom. *Zoom In* memungkinkan untuk meneliti gambar atau pekerjaan dengan layout table yang lebih komplek atau luas. Adapun Zoom Out untuk menampilkan contoh hasil tampilan halaman.
3. Tampilan Guides dengan satuan pixel yang sempurna sangat membantu mendapatkan ukuran yang lebih akurat dalam mengukur layout tampilan.
4. Coding Toolbar, toolbar baru ini ada pada jendela code yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan pada jendela tersebut.
5. Tampilan baru dalam dreamweaver 8 membuat pekerjaan lebih cepat selesai.
6. Paste Special, dapat mengambil teks dari Microsoft word beserta formatnya.

2.3.13 Web Browser and Server

Menurut [OWA01], *Web browser* adalah program perangkat lunak pada sisi *client* yang bertugas mengambil serta menampilkan informasi dalam *web* dari *server*. Sedangkan *web server* merupakan *server* yang bertugas mengaur mekanisme layanan *web*.

2.3.14 Internet

Sampai saat ini belum ada persetujuan yang pasti apa itu internet. Alasannya, definisi mengenai internet tersebut mungkin berbeda maknanya antara masa dahulu, sekarang, dan akan datang. Hal ini disebabkan kekomplekan yang ada pada internet serta perubahan yang terjadi setiap saat pada sistem arsitekturnya, lagipula setiap orang punya persepsi atau sudut pandang yang berbeda-beda dalam mendefinisikan internet.

Namun demikian dari beberapa definisi yang ada dapat diambil suatu kesimpulan dasar yang menggambarkan pengertian internet secara umum. Internet adalah sebuah jaringan komputer yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer di seluruh dunia mulai dari PC *(Personal Computer)*, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menengah hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung internet.

Menurut [Tar00], Internet adalah :

“Intenet adalah sebuah jaringan komplek yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer diseluruh dunia mulai dari sebuah PC, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menengah hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung Intenet.”

Menurut [Rah03], Intenet adalah :

“Intenet adalah istilah yang mengambarkan jaringan global sangat besar, terdiri atas ribuan (mungkin jutaan) jaringan komputer diseluruh dunia yang saling terkoneksi melalui media-media komunikasi, Internet dikembangkan sebagai bagian dari ARPANET.