BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

2.1.1 Riwayat Perusahaan

ShiverWear Clothing didirikan tahun 2004. *ShiverWear Clothing* bergerak di bidang penjualan produk pakaian jadi pria dan wanita berusia 15-25 tahun (ABG). Dengan desain-desain yang unik, menarik dan fungsional. *ShiverWear Clothing* selalu menjual produk-produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk pasaran lokal.

ShiverWear Clothing sendiri mempunyai produk utama adalah produk T-Shirt, Polo Shirt, Kemeja, Jaket, Switer yang terbuat dari beragam bahan dan model yang bervariasi, dan Produk-produk kami diproduksi dengan jumlah yang sangat terbatas sehingga terdapat image ekslusif terhadap produk-produk tersebut. Produk yang kami produksi untuk semua kalangan pada umumnya dan untuk kalangan anak muda pada khususnya, sebagai upaya kami untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

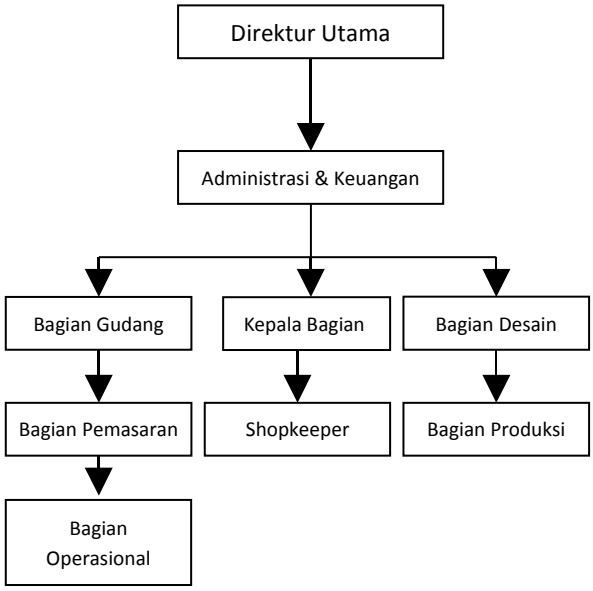
2.1.2 Struktur Organsisasi Perusahaan

Organisasi dalam arti bagan adalah kelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan. Dari pengertian tersebut diatas dapat dicari suatu kesimpulan tentang pengertian organisasi secara universal mengandung

pengertian sebagai kumpulan orang-orang yang bekerja sama dengan dasar persamaan tujuan.

Organisasi perusahaan sangat penting dalam menjamin kelangsungan dan kelancaran mekanisme kerja perusahaan, adanya organisasi dimaksudkan untuk menciptakan suatu sistem pembagian kerja atau tugas yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga mempermudah kegiatan operasional perusahaan.

dalam mencapai tujuan



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Shiverwear Clothing

Struktur organisasi dan uraian tugas Shiverwear Clothing adalah sebagai berikut :

1. **Direktur Utama**
    a. Bertanggung jawab atas segala kegiatan usaha perusahaan baik teknis dan non teknis baik kedalam maupun keluar perusahaan.

b. Mengevaluasi semua kegiatan yang direncanakan perusahaan.
c. Memonitor perkembangan perusahaan.

2. Bagian Administrasi dan Keuangan

a. Melaksanakan tugas-tugas yang terkait dengan akuntansi pembukuan.
b. Menjaga dan mengurusi kelancaran perusahaan.
c. Menyetujui cara pembayarannya apakah penjualan tunai atau kredit.
d. Bertanggungjawab terhadap pencatatan laporan-laporan yang diterima dari bagian-bagian terkait.
e. Menyiapkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan laporan keuangan.
f. Melakukan pencatatan atas setiap transaksi yang terjadi di perusahaan. Memeriksa kebenaran pencatatan transaksi.
g. Bertanggungjawab terhadap penerimaan dan pengeluaran perusahaan.
h. Menyusun anggaran penerimaan dan pengeluaran perusahaan.
i. Mengevaluasi pencapaian anggaran penerimaan perusahaan.

3. Bagian Pemasaran

Bertanggungjawab atas segala kegiatan usaha pemasaran perusahaan dalam hal teknis dan non teknis baik kedalam maupun ke luar perusahaan.

4. Produksi

a. Kepala produksi bertugas untuk mengkoordinir serta memberikan instruksi atas keperluan pekerja melalui pengawasan-pengawasan secara menyeluruh.
b. Menjaga agar pelaksanaan pekerjaan yang dibebankan pada bidangnya masing-masing dapat berjalan dengan lancar.
c. Mengawasi atas ketelitian pemakaian bahan pokok dan bahan Bantu.
d. Memproduksi barang pesanan sesuai dengan jenis dan jumlah pesanan.
e. Memproduksi barang yang berkualitas dan sesuai dengan artikel dan bahan dari bagian desain.
f. Meminimalisasi gagal produksi dan menjaga kontinuitas produksi.

5. Gudang

a. Menyimpan seluruh bahan baku yang telah dibeli dan mendistribusikannya ke bagin produksi sesuai dengan anggaran yang telah dianggarkan untuk membuat barang.
b. Mengeluarkan barang pesanan untuk dikirim ke konsumen.
c. Memeriksa semua barang yang berada di distro-distro melalui stock opname setiap 1 minggu sekali.
d. Mencatat setiap pemasukan, penyimpanan dan pengeluaran bahan baku hasil produksi.

6. Kepala Bagian Toko

a. Membuat laporan penjualan dan pengeluaran toko.

b. Bertanggungjawab atas semua barang yang masuk dan yang keluar di toko.

c. Kepala bagian toko bertugas untuk mengkoordinir serta memberikan instruksi atas keperluan pekerja melalui pengawasan-pengawasan secara menyeluruh.

7. Operasional

Melaksanakan pengiriman barang yang telah dipesan sesuai dengan permintaan.

8. Desain

Membuat target artikel setiap bulannya dan disesuaikan dengan barang yang habis di gudang serta membuat suatu artikel yang baru.

2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi Shiverwear Clothing adalah :

1. Visi

Menjadi perusahaan yang terkemuka dalam penyediaan produk-produk dan menjadi trend centre dunia fashion anak muda jaman sekarang.

2. Misi

Meningkatkan nilai perusahaan bagi pemegang saham, pengikut fashion dan karyawan melalui peningkatan kualitas SDM, system manajemen dan pertumbuhan profitabilitas usaha.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Internet

Menurut Connolly & Begg (2002, P. 944), "Internet adalah sekumpulan jaringan computer terpisah diseluruh dunia ini yang terkoneksi satu sama lain,dimana semuanya menggunakan aturan komunikasi khusus yang dikenal sebagai *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol* (*TCP/IP*)." Protokol inilah yang memungkinkan transmisi data dilakukan anatara hamper semua tipe komputer dan system transmisi yang meliputi kabel, jalur telepon (*line telephone*), atau satelit.

2.2.2 Web Server

Web server menurut Minoli(1998,p33) berpendapat bahwa sebuah web *server* adalah seuatu program untuk menawarkan pelayanan yang bisa diperoleh seluruh jaringan. *Web server* merupakan suatu tipe *server* khusus yang dapat berkomunikasi langsung dengan *client* menggunakan HTTP, web *server* menerima permintaan dari client dan meresponnya, biasanya dengan mengembalikan sebuah dokumen atau gambar.

2.2.3 Web browser

Menurut Ellsworth, web *browser* adalah *software* yang dijalankan pada komputer pemakai yang meminta informasi dari web *server* dengan menampilkannya sesuai dengan nama *file* itu sendiri.

2.2.4 Website

Website merupakan *webpage* beserta *homepage*, yang merupakan system yang luas dari *server* yang menawarkan informasi untuk semua orang melalui jaringan. Informasi tersebut tersebut berupa teks, gambar, suara, dan tipe data link, yang merupakan navigasi kehalaman lainnya (*hyperlink*). *Homepage* merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pertama kali dibuka,sedang *webpage* adalah halaman ayang ada pada *website* (Harley, 1996, p14)

2.2.5 E-Commerce

Tujuan akhir pembuatan tugas akhir ini adalah *E-Commerce* berbasis *Web*. Oleh karena itu harus dikenal lebih jauh istilah *E-Commerce* dan segala sesuatu yang berkaitan dengan istilah ini. *E-Commerce* atau yang lebih dikenal sebagai *Electronic Commerce* merupakan jenis situs yang memiliki cirri berbeda dengan situs lainnya. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian *E-Commerce*, Klasifikasi *E-Commerce*, dan Manfaat *E-Commerce*.

2.2.5.1 Pengertian *E-Commerce*

Sebenarnya dalam *E-Commerce* banyak sebutan yang dipakai untuk memudahkan orang mengucapkannya. Ada beberapa sebutan untuk *E-Commerce* yaitu Internet Commerce atau Electronic Commerce atau ECom atau E-Commerce, atau Immerce, yang pada dasarnya semua sebutan diatasbmempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara electronic, dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet.

2.2.5.2 Klasifikasi *E-Commerce*

Penggolongan *E-Commerce* yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya, antara lain:

2.2.5.2.1 *Business to Business* (B2B)

Jenis transaksi dimana pembeli biasanya membeli dalam jumlah besar karena akan dijual kembali. Contoh penjualan grosir.

2.2.5.2.2 *Business to Consumer* (B2C)

Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan dan tidak punya tujuan untuk menjualnya kembali biasanya semacam toko online yang menjual berbagai macam barang.

2.2.5.2.3 *Consumer to Consumer* (C2C)

Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan yang tidak mempunyai tujuan untuk dijual kembali dan penjualnya juga perorangan yang tidak menyediakan bermacam-macam barang melainkan hanya beberapa barang saja. Contoh: online advertising.

2.2.5.2.4 *Consumer to Business* (C2B)

Termasuk kedalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan kepada organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

2.2.5.3 manfaat *E-Commerce*

Manfaat yang diperoleh bagi organisasi pemilik *E-Commerce*:

1. Memperluas *market place* hingga kepasar nasional dan internasional.
2. Dengan capital outplay yang minim, sebuah perusahaaan dapat dengan mudah menemukan lebih banyak pelanggan, supplier yang lebih baik dan partner bisnis yang paling cocok dari seluruh dunia.

3. *E-Commerce* menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
4. *E-Commerce* memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan *supply chain management* tipe "pull". Dalam *supply chain management* tipe "pull", prses dimulai dari pesana pelanggan serta digunakan *manufacturing just-in-time.*
5. *E-Commerce* mengurangi waktu antara *outlay madal* dan penerimaan produk dan jasa.
6. *E-Commerce* mendukung upaya-upaya *business process reengineering*. Dengan mengubah prosesnya, maka produktivitas *sales-people*, pegawai yang berpengetahuan, dan administrator bias meningkat 100% atau lebih.
7. *E-Commerce* memperkecil biaya telekomunikasi. Karena internet lebih murah dibandingkan VAN.
8. Akses informasi menjadi lebih cepat.
9. Biaya transportasi dan fleksibilitas bertambah.

Manfaat bagi konsumen antara lain:

1. *E-Commerce* memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hamper setiap lokasi.
2. *E-Commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, mereka bias memilih berbagai produk dari banyak vendor.
3. *E-Commerce* menyediakan produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.
4. Pelanggan bias menerima informasi yang relevan secara detil dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.
5. *E-Commerce* memberi tempat kepada para pelanggan untuk berinteraksi dengan pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta pengalaman.

Manfaat bagi masyarakat lain:

1. *E-Commerce* memungkinkan orang untuk bekerja didalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas dijalan serta mengurangi polusi udara.
2. *E-Commerce* memungkinkan orang dinegara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *E-Commerce.*

2.2.6 HTML

HTML merupakan singkatan dari *hypertext markup language*, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah *hompage*. Penulisan HTML dapat dilakukan menggunakan alat bantu seperti *Notepad* yang terdapat pada *windows* atau *simple text machintosh*. Selain itu juga dapat digunakan editor HTML seperti *Macromedia Dreamweaver* dan *Microsoft Frontpage* yang dapat memudahkan dalam menulis HTML dan memungkinkan dokumen HTML yang dibuat dapat diakses oleh berbagai jenis *Browser*. HTML berupa kode-kode tag yang memberikan instruksi pada *Web Browser* untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.

2.2.7 *Cascading Style Sheet (CSS)*

Cascading Style Sheet (CSS) atau yang biasa disingkat dengan CSS, merupakan suatu dokumen yang digunakan untuk melakuakan pengaturan halaman Web yang ditulis dengan HTML atau XHTML. Penggunaan CSS tidak memerlukan perangkat lunak tertentu karena CSS merupakan *script* yang telah *embedded* dengan HTML. CSS digunakan oleh *Web Designer* untuk menentukan warna, jenis, huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan

HTML atau bahasa markup lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS). Pemisah ini ditujukan agar dapat mmemisahkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada trukur isi.

2.2.8 *PHP Hypertext Preprocessor*

PHP merupakan sebuah *script open source* multifungsi yang sangat sesuai untuk pengembangan sebuah *website* dan bisa juga digabung kedalam HTML, hal yang membedakan antara PHP dengan program lain yang sejenisnya adalah bahwa eksekusi dari *code*-nya dilakukan pada sisi *server*. Ini berarti client tidak akan bias mengetahui pemrograman seperti apa yang kita buat, berbeda dengan kode dari *Java* yang dieksekusikan pada sisi *client*-nya

Hal lain yang menjadi salah satu keunggulan lain adalah bahwa PHP sangat mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh pemula, sedangkan *programmer* professional akan menjumpai banyak sekali fitur-fitur yang *advance*. Hampir seluruh aplikasi berbasis *web* dapat dibuat dengan PHP, namun fungsi PHP yang paling utama adalah untuk menghubungkan *database* dengan *web*. Dengan PHP, membuat aplikasi *web* yang terkoneksi ke *database* menjadi sangat mudah.

Beberapa sistem *database* yang didukung PHP adalah *Oracle*, *Sybase*, *mSQL, MySQL, Solid, Generic ODBC, dan PostgresSQL*. PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan lain melalui protocol IMAP, SNMP, NNTP, dan POP3, dan HTTP.

2.2.9 JavaScript

Javascript merupakan *cross-platform* yang dikembangkan oleh Netscape dan pertama kali digunakan dalam *browser* Netscape. Javascript dibuat agar mudah diintegrasikan kedalam program dan aplikasi lain, misalnya *browser*. Sebagian besar *browser* saat ini sudah mendukung javascript. Oleh karena itu, *script* dari javascript biasanya dimasukkan kedalam suatu HTML dan dieksekusi di*browser* lain.

2.2.10 Pemrograman *Database*

Definisi dari *database* adalah kumpulan dari beberapa data dalam jumlah banyak, saling berhubungan dan yang mempunyai arti tertentu (Riyanto, 2003), *Database* secara global terdiri dari kumpulan table yang berisi baris dan kolom. Tiap baris dan table memiliki satu unit data yang disebut *record* dan kolom didalam table (disebut dengan *field*) merupakan keterangan dari masing-masing *record*.

Pemrograman *database* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemudahan dalam melakukan manajemen dan akses ke sebuah *database* (Riyanto, 2003). Pemrograman sebuah database banyak dilakukan dengan menggunakan bahasa yang disebut dengan *Structure Query Language* (SQL). Selain SQL, Pemrograman *database* juga meliputi manipulasi objek-objek *database,* analisa *query,* dan juga interaksi *database* dengan *Open Database Connectivity (ODBC).*

Pemrograman *database* akan penulis lakukan dengan menggunakan Software database bernama MySQL. MySQL adalah sebuah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public Lisence*(GPL).

Kelebihan MySQL bila dibandingkan dengan produk-produk lain yang sejenis:

1. MySQL merupakan *software database* yang memiliki kecepatan dan reliabilitas yang tinggi dalam pemroses data.
2. MySQL mudah digunakan dan memiliki dukungan *user* yang luas.
3. Memiliki sekuritas yang baik.
4. Bisa berjalan dibanyak *platform* selain PC.
5. Mendukung banyak bahasa pemrograman seperti C, C++, *Perl*, *Phyton, Java,* dan PHP.
6. *Open source.*

2.2.11 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah *tools* HTML *editor* professional, untuk mendesain, melakukan *coding*, dan pengembangan dari *website*, *web page*, dan *web application. Tools* ini memiliki fitur *visual editing* yang memungkinkan *user* membuat halaman web tanpa harus menulis barisan kode HTML. Dreamweaver membantu membangun *dynamic database-backed web applications* dengan

menggunakan bahasa *server* seperti ASP, ASP.NET, *ColdFusion Markup Language*(CFML), JSP dan PHP. (Rickyanto, 2002, p3).

Dreamweaver menyediakan berbagai fungsi pengeditan terbaik untuk halaman-halaman World Wide Web, seperti coding tools untuk HTML, CSS dan Javascript, referensi Javascript, Javascript debugger dan dua kode editor (Code View dan Code Inspector) yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit Javascript, XML, bahasa-bahasa pemrograman internet dan berbagai teks dokumen yang lain secara langsung dari Dreamweaver.

Dreamwever termasuk HTML Editor yang dapat secara langsung menampilkan halaman-halaman yang dibuat lebih dikenal dengan " What You See Is What You Get (WYSIWTG) " HTML Editor. Dibandingkan HTML editor lainnya, Dreamweaver mempunyai lebih banyak keunggulan, seperti pada Dreamweaver terdapat suatu loncatan besar yang memungkinkan penggunanya berkreasi secara bebas dan cepat pada suatu lingkungan visual, tanpa menulis sebarispun kode HTML nya, dan tanpa mengurangi berbagai fungsi yang ingin kita tampilkan pada halaman kita, lalu setelah itu kita dapat menguji tampilan halaman web kita langsung di browser apapun yang kita inginkan.

Dengan dreamweaver, kita dapat dengan mudah memadukan dreamweaver dengan produk-produk macromedia yang lain, seperti Fireworks, Director atau Flash untuk membuat website lebih menarik dan interakrif. Juga dengan "extension" untuk Dreamweaver, kita dapat selalu mengikuti perkembangan terakhir teknologi internet dan dengan mudah mengaplikasikannya di halaman-halaman website.

Dreamweaver juga menawarkan suatu konsep yang disebut “Roundtrip HTML” yang memungkinkan para pengembang teknologi internet untuk terus menambah berbagai fasilitas di internet. Pada konsep ini, Dreamweaver tidak akan merubah suatu kode HTML baru, yang mungkin tidak dikenali Dreamweaver dan jika nantinya tidak ingin digunakan, ini dapat dibersihkan dengan perintah sederhana di Dreamweaver. Konsep ini penting karena ketika perkembangan teknologi internet diperkenalkan sejak tahun 1993, HTML belum merupakan suatu standar yang stabil dan bahasa-bahasa yang dikembangkan untuknya selalu berkembang secara dinamis seiring dengan sistem-sistem pendukungnya (web server, web browser, hardware beserta system operasinya, dll). Dengan menggunakan Dreamweaver, perkembangan ini selalu dapat diantisipasi.

2.2.12 Client-side dan Server-side Scripting

2.2.12.1 Client-Side-Scripting

Client-Side-Scripting adalah script yang diterjemahkan di sisi client, hanya itu pengertian sederhananya. Artinya saat sebuah halaman situs di load/ditampilkan maka script-script yang bersifat client side akan diterjemahkan oleh browser tanpa memerlukan bantuan server khusus karena script bekerja di komputer user bukan di server.

a. Kelebihan Client-Side-Scripting

1. Tidak perlu server khusus untuk menjalankannya
2. Eksekusi script lebih cepat

3. Tidak membebani kinerja web server.

b. Kekurangan Client-Side-Scripting

1. Harus di support oleh browser dari pihak client
2. Script dapat ditiru
3. Dari segi keamanan kurang dapat diandalkan

c. Contoh Client-Side-Scripting

1. CSS
2. HTML
3. Javascript
4. VBScript, dll

2.2.12.2 Server-Side-Scripting

Dari namanya merupakan script yang di terjemahkan di sisi server dan digunakan untuk keamanan data atau information hiding. Berbeda dengan Client-Side-Scripting yang diterjemahkan di browser, Server-Side-Scripting menterjemahkan script melalui server sehingga untuk me-load tampilan di browser sedikit memerlukan waktu.

a. Kelebihan Server-Side-Scripting

1. sehingga data lebih aman
2. Susah untuk ditiru karena script di jalankan di server
3. Dari segi keamanan lebih menjamin dibandingkan dengan Client-Side.

b. Kekurangan Server-Side-Scripting

1. Memerlukan Server khusus untuk menjalankannya

2. Menambah beban kerja server

3. Agak lambat jika dibandingkan dengan Client-Side-Scripting.

c. Contoh Server-Side-Scripting

1. PHP

2. JSP

3. ASP, dll

2.2.12 Macromedia Flash

Macromedia flash adalah sebuah aplikasi vektor, yang sebagian karya seni dan animasi computer berbasiskan bitmap. Software yang berurusan dengan bitmap bisa digunakan untuk membuat karya seni dan animasi 2-D dan 3-D. Sebuah program bitmap 2-D disebut program penggambar. Sebuah program penggambar mungkinkan anda mengubah warna setiap unit terkecil yang biasa disebut pixel.

Seperti akan anda ketahui software ini juga akan bisa menggabungkan elemen bitmap tertentu. Ini berarti sebuah karya seni dan animasi Flash bisa ditampilkan secara cepat ketika digunakan sebagai bagian desain sebuah halaman website dan ini sangat terasa ketika pengunjung membuka halaman website. Tidak ada yang lebih mengganggu daripada menunggu lama hingga sebuah grafis bitmap secara lambat ditampilkan. Ini membuat pengunjung tidak mau datang,

dan bagi sebuah bisnis, kehilangan pengunjung sama dengan hilangnya potensi bisnis.

Flash menyediakan berbagai fungsi pengeditan terbaik yang compatible dengan Flash diantaranya Adobe Ilustrator, Corel Draw 12, Swish 2.0, Auto Cad tidak hanya itu bahkan program media player pun compatible dengan Flash seperti Mpeg Movie, Digital Video, Quick time Movie dan lain-lain.

Flash termasuk program yang bebas resolusi, yang berarti akan menampilkan kualitas terbaik tanpa peduli resolusi layar. Ini karena karya seni vektor tidak tidak sama sekali ditargetkan untuk ditampilkan di layar namun untuk dicetak ini menghasilkan suatu objek yang sangat bagus sekali tentunya didukung dengan printer professional.

Karya seni vektor Flash tidak berhubungan dengan pixel. Yang disimpan untuk citra vektor adalah posisi, arah, ketebalan dan warna garis. Ini diterjemahkan ke dalam formula matematika , membuat penyimpanan vektor lebih kecil dibandingkan bitmap. Ini juga membuat waktu download untuk web menjadi lebih cepat, bahkan ketika aliran data harus dikirim melalui jaringan telepon.