BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sitem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. Prosedur (*procedure)* didefinisikan oleh Richard F. Neuschel sebagai suatu urut-urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan oleh menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi.

Lebih lanjut Jerry Fitz Gerald, Ardra F. FitzGerald dan Warren D.Stallings, Jr, mendefiniskan prosedur sebagai urut-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (what) yang harus dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakannya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Kedua kelompok definisi ini adalah benar dan tidak bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya. Mempelajari suatu sistem akan lebih mengena bila mengetahui terlebih dahulu apakah suatu sistem itu. Lebih lanjut pengertian tentang sistem pertama kali dapat diperoleh dari definisinya. Dengan demikian definisi ini akan mempunyai peranan yang penting di dalam pendekatan untuk mempelajari suatu sistem. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem merupakan definisi yang lebih luas. Definisi ini lebih banyak diterima, karena kenyataannya suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem atau sistem-sistem bagian. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem dalam suatu sistem tidak dapat berdiri lepas sendiri-sendiri. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai.

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan ada yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran (*objectives*). Goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Bila merupakan suatu sistem utama, seperti misalnya sistem bisnis, maka istilah *goal* lebih tepat diterapkan, tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem tersebut. Seringkali tujuan dan sasaran digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.1.1. Karakterisitik Sistem

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

1. saling berinterksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak perduli 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. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut dengan *supra system*. Kalau dipandang industry sebagai suatu sistem, maka perusahaan dapat disebut sebagai subsistem.
2. Batas Sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya ataudengan lingkungan luarnya. Bat as sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.
3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*), 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 tetapi dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar

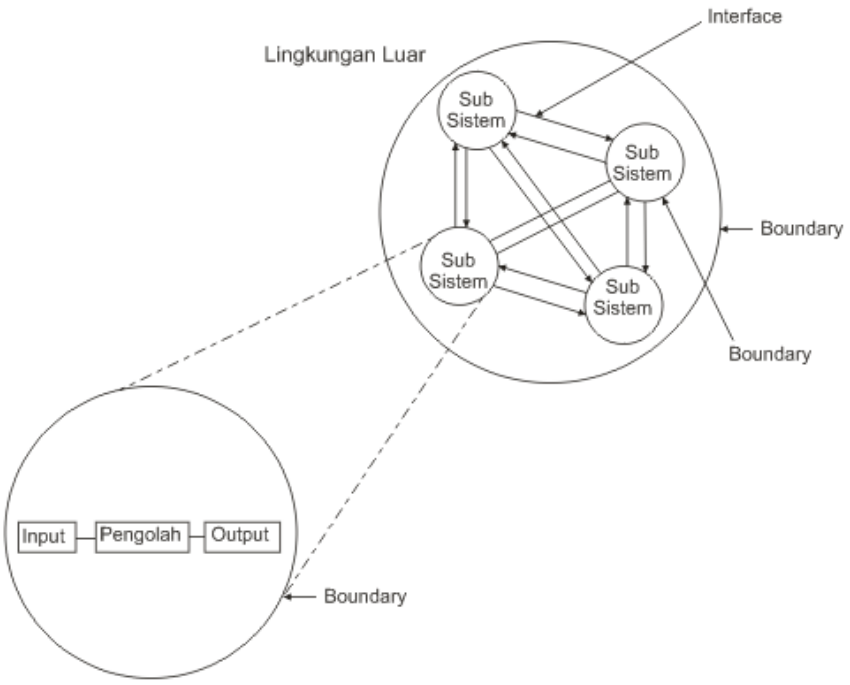
This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (i*nterface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan spenghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.
5. Masukan Sistem (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.
6. Pengolah Sistem, suatu sistem dapat m empunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa bahan jadi.
7. Sasaran Sistem, suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuanya.



Gambar 2.1. Karakteristik Sistem
Sumber : Jogiyanto (2005 : 6)

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang,diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstrak system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi a, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan anatara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*. Sistem informasi merupakan contoh *man-machine system*, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian -bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistemdapat diramalkan, sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi keyataanya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system*

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

(secara relatip tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarn ya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemiki an rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara ototmais dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubu h suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir. Informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menja di bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang meng gambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi. Kesatuan nyata (*fact* dan *entity*) adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.2.1. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berceritera banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi.

Di dalam kegiatan suatu perusahaan, misalnya dari hasil transaksi penjualan oleh sejumlah salesman, dihasilkan sejumlah faktur-faktur yang merupakan data dari penjualan pada suatu periode tertentu. Faktur-faktur penjualan tersebut masih belum dapat bercerita banyak kepada manajemen. Untuk keperluan pengambilan keputusan, maka faktur-faktur tersebut perlu diolah lebih lanjut untuk menjadi suatu informasi. Setelah data transaksi penjualan diolah, beraneka ragam informasi dapat dihasilkan darinya, misalnya:

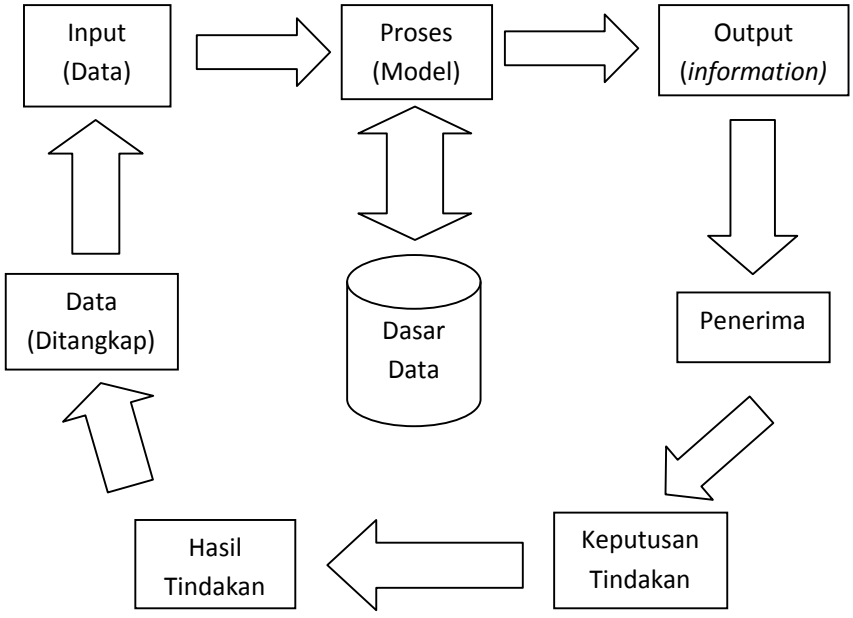
- Informasi berupa laporan penjualan tiap-tiap salesman, berguna bagi manajemen untuk menetapkan besarnya komisi dan bonus;
- Informasi berupa laporan penjualan tiap-tiap daerah, berguna bagi manajemen untuk pelaksaan promosi dan pengiklanan;
- Informasi berupa laporan penjualan tiap-tiap jenis barang, berguna bagi manajemen untuk megevaluasi barang yang tidak atau kurang laku terjual .

Data diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses yang tertentu. Misalnya data temperature ruangan yang didapat adalah dalam satu derajad Fahrenheit dan data ini masih dalam bentuk yang kurang berarti bagi penerimanya yang terbiasa dengan satuan derajad celcius. Supaya dapat lebih berarti dan berguna dalam bentuk informasi, maka perlu diolah dengan melalui

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

suatu model tertentu. Dalam hal ini dipergunakan model matematik yang berupa rumus konversi dari satuan derajad *Fahrenheit* menjadi satuan derajad *Celcius*.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (*data processing cycles*).



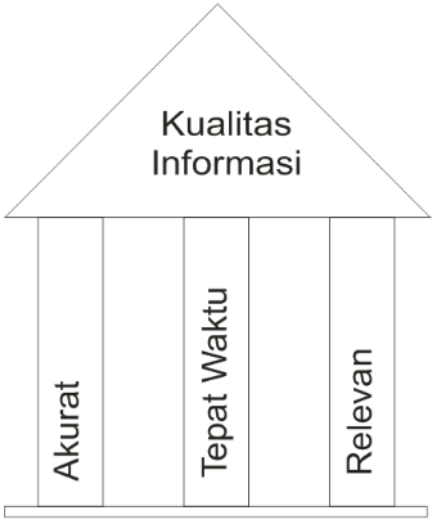
Gambar 2.2. Siklus Informasi

Sumber : Jogiyanto (2005 : 8)

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate)*, tepat pada waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*). John Burch dan Gary Grudnitski menggambarkan kualitas dari informasi denganbentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga buah pilar.



Gambar 2.3. Pilar Kualitas informasi

Sumber : Jogiyanto (2005 : 10)

Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan -kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan memupunyai nilai lagi. Karena

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi. Dewasa ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi-tekbologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produk kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi relevan untuk akuntan.

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektip dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan. Lebih lanjut sebagian besar informasi tidak dapat persis ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai uang,

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectivities* atau *cost benefit*.

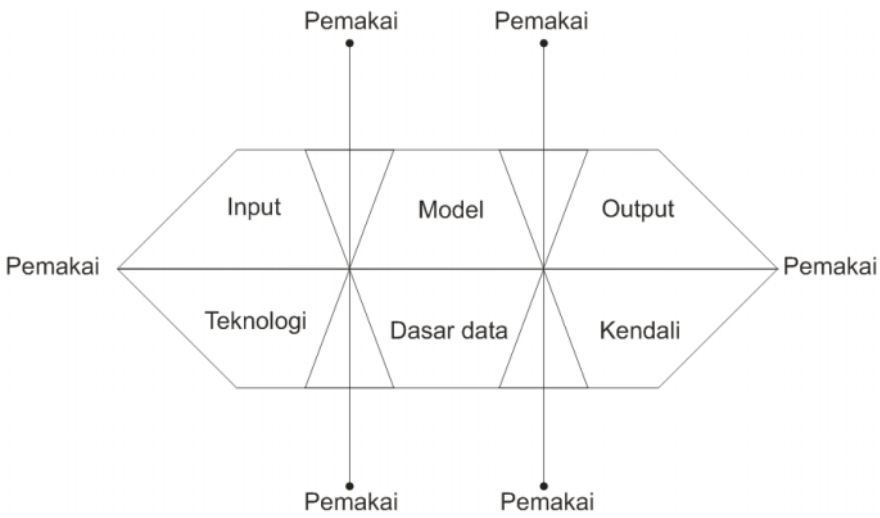
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information systems*) atau disebut juga dengan *processing systems* atau *information processing systems* atau *information-generating systems*. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi da n menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski megemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*controls block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com



Gambar. 2.4. Blok sistem informasi yang berinteraksi

Sumber : Jogiyanto (2005 : 12)

1. Blok Masukan, input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Blok Model, blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang ter simpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran, produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok Teknologi, teknologi merupakan "kotak alat" (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagaian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangakt lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi. Misalnya teknisis adalah operator komputer, pemrogram, operator pengolah kata, spesialis telekomunikasi, analis sistem, penyimpan data dan lain sebagainya.

5. Blok Basis Data, basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, suapaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).
6. Blok Kendali, banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.4. Internet dan E-Commerce

Kehadiran Internet yang walaupun masih merupakan industri baru yang dalam fase pertumbuhan, yang masih terus berubah serta penuh ketidakpastian, telah memperkokoh keyakinan akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapaian tujuan financial perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis, yaitu dengan memanfaatkan *E-Commerce*. Kemampuan Internet untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi dan pelayanan pelanggan meupakan keuntungan yang bisa didapat perusahaan dengan memindahkan roda nilai *commerce* ke media internet.

Sebenarnya apakah yang dimaksud dengan *E-Commerce* itu? Sebenarnya dalam *E-Commerce* banyak sebutan yang dipakai untuk memudahkan orang mengucapkannya. Ada beberapa sebutan untuk *E-Commerce* yaitu *Internet Commerce* atau *Ecom* atau *E-Commerce*, atau *Immerce*, yang pada dasarnya semua sebutan di atas mempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik, dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-Commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan dan dukungan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah web shop 24 jam sehari bagi seluruh pelanggannya.

2.4.1. *Commerce Service Providers*

Commerce Service Providers atau penyedia layanan Commerce adalah situs bisnis atau web yang menyediakan solusi *E-Commerce*. Biasanya perusahaan tersebut menyediakan beberapa fasilitas pendukung lainnya, mulai dari konsultan *E-Commerce*, desain halaman web, sampai pada detail program yang akandipasang

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

oleh pelanggan. Namun demikian juga tidak menutup kemungkinan bahwa planggan hanya ingin menyewa ruang *E-Commerce* saja.

2.4.2. *Electronic Cash*

Electronic Cash sering juga disebut *E-Cash, Digital Cas, Digital Money*. Electronic Cash mempunyai makna bahwa seseorang dapat dimungkinkan untuk membeli barangatau jasa dengan cara mengirimkan nomo r dari satu komputer ke komputer yang lain. Nomor tersebut, seperti yang terdapat di mata uang. Di isukan oleh sebuah bank dan merepresentasikan sejumlah uang yang sebenarnya, yang mempunyai nilai tukar. Salah satu kelebihan yang dibawa oleh *digital cash* adalah sifatnya yang *anonymous* (tanpa nama) dan dapat dipakai ulang, seperti uang cash biasa. Hal ini merupakan perbedaan utama atara e -cash dengan transaksi kartu kredit melalui internet.

2.4.3. *Electronic Checks*

Selain sering dikenal dengan istilah *Electronic Checks* juga sering disebut sebagai *eChecque* atau *E-Checque*. Dengan sistem pembayaran ini, *customer* akan membayar kepada penjual (yang selanjutnya disebut *Merchant*) dengan menuliskan check elektronik yang dikirimkan secara elektronis dengan e -mail, mesin faximili atau telepon. “Checque” ini berupa sebuah pesan yang berisi semua informasi yang diperoleh dari Checque yang sebenarnya, tetapi dapat ditandatagani secara digital atau surat kuasa. Tanda tangan elektronis tersebut ditulis dalam bentuk sndai dengan ca ra enkripsi oleh kunci rahasia customer. Setelah diterima, maka *Merchant* atau “yang dibayar” selanjutnya mengesahkan dengan kunci private.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Saat *cheque* diproses, pesan yang dihasilkan akan di sandikan dengan kuci rahasia pihak bank, hingga disediakan bukti pembayarannya. Banyak perusahaan yang menjual software dan pelayanan *Electronic Check*. Dengan sistem check elektronik seperti ini uang akan diambil dari nomor rekening check di bank pelanggan, misalnya untuk membayar PAM atau telepon.

2.4.4. *Electronic Wallet*

Pola pembayaran seperti CyberCash Internet Wallet, akan menyimpan nomor kartu kredit kita di harddsik anda dalam kondisi terenkripsi yang aman. Kita akan dapat melakukan pembelian pada situs Web yang mendukung pembayaran dalam bentuk dompet elektronik (*electronic Wallet*) tersebut. Jika kita ingin membeli sesuatu pada toko yang mendukung sistem electronic wallet, maka pada saat menekan tombol pay maka proses pembayarang memlalui kartu kredit akan dilakukan transaksinya secara aman oleh server perusahaan elec tronic wallet. Vendor browser pada saat ini telah berusaha melakukan negosiasi untuk memasukkan teknologi e-wallet tadi ke produk mereka.

2.4.5. *Electronic Commerce*

Juga dikenal dengan istilah or Ecom or EEmmerce or EC. Pertukaran informasi bisnis yang rutin dengan mengunakan transmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), email, *electronic bulletin boards*, dan mesin faksimili dan *Electronic Funds Transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *Internet Shopping*, stok *online* dan surat obligasi, *download* dan penjualan “barang dagangan lunak” (*software*, dokumen, grafik, musik, dan lainnya), dan transaksi *Business to Business* atau yang sering disingkat B2B.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.4.6. *Extranet*

Extranet adalah kelanjutan dari *Intranet* perusahaan yang mengaitkan jaringan internal satu perusahaandengan jaringan internal supplier maupun pelanggan mereka. dengan cara itu sangat mungkin untuk mengembangkan aplikasi *E-Commerce* yang memungkinkan penyambungan semua aspek bisnis, dari proses pemesanan hingga pembayaran.

2.4.7. *Disintermediation*

Disintermediation adalah proses untuk memotong jalur perantara. Kira-kira pada saat perusahaan yang berbasiskan web melalui kanal retail tradisional dan menjual secara langsung ke pelanggan/pembeli, maka perantara tradisional seperti toko dan jasa *mail order* akan kehilangan pekerjaan.

2.4.8. *Hard Good Vs Soft Good*

Hard Good (Benda-benda keras) adalah item-item yang eksis dalam dunia nyata, yang bertentangan dengan *Soft Good* (Benda-benda lunak), yang eksis secara virtual atau elektronikal. Misalnya, seorang *Internet Merchant* menjual sebuah buku yang akan dikirimkan ke customer dalam versi cetakan adalah menjual *hard good*. Jika seorang *merchant* menawarkan sebuak buku untuk di *download* dalam format elektronis, ia menjual *soft good* (barang lunak).

2.4.9. *High Risk Processor*

High Risk Processor (para *broker*) adalah lembaga keuangan atau perusahaan yang mengeluarkan nomor rekening status *merchant* ke kategori bisnis beresiko tinggi (*high risk business*). Mereka menutupi risiko yang terjadi dengan member harga yang lebih tinggi atas biaya transaksi dan tariff yang lebih tinggi dari pada

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

dikerjakan oleh bank tradisional. Akan tetapi, biaya pengeluaran awal secara *cash* yang diperlukan untuk membangunya biasanya lebih murah dibandingkan diposito yang besar yang diperlukan oleh lembaga perbankan secara konvensional. Beberapa *broker* dapat menawarkan *feature* tambahan yang lain, seperti *software* kereta dorong, *web site template*, *form* atau *secure line* untuk melakukan order.

2.4.10. *Immerce*

Immerce merupakan istilah baru yang digunakan dalam dunia perdagangan di mana transaksi secara total dilakukan dengan *Internet*.

2.4.11. *Merchant Account*

Merchant Account merupakan hubungan relasi antara seorang bisnis (yakni *merchant*) dan *merchant bank* atau lembaga keuangan,khusus di Canada, memiliki syarat dan peraturan yang sangat keras berkenaan dengan pengeluaran sebuah *merchant account-nya*. Banyak bisnis kecil dan rumah tangga melaporkan bahwa mereka mengalami kesulitan besar (kadang kala tak dapat diatasi) berkenaan pengeluaran *Status Merchant*. Jika *Status Merchant* sudah diperoleh, selanjutnya *merchant* akan menyewa atau membeli *software* yang digunakan untuk memproses transaksi. Dalam kasus yang sama, tergantung dari bank dan juga tipe bisnis yang akan dioperasikan, maka seorang *merchant* perlu juga membeli atau meyewa *hardware* yang disebut terminal pengolahan (*processing terminal*).

Sebuah *Internet Merchant Account* merupakan nomor rekening khusus yang mengijinkan pemberlakuan *credit card* secara *online*. Transaksi-transaksi diproses secara *online*, secara *real time*. Sementara *customer* menunggu, sistem akan

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

memeriksa *credit card* untuk memastikan bahwa *credit card* tersebut tidak sedang dilaporkan dalam keadaan hilang atau tidak *expired* (kadaluwarsa) serta menampilkan alamat yang sesuai dengan diberikan *customer*. Jika *credit card* disetujui, kepada *customer* dan *merchant* secara otomatis diberitahukan bahwa penjualan telah berlangsung. Tipe rekening ini merupakan *banking relationship* yang lebih tepat daripada melibatkan transaksi secara langsung atau sering dikenal dengan istilah *face-to-face transaction*. Oleh karena transaksi pada WEB tidak melibatkan tantangan dari pembeli maka resiko penipuan yang mungin terjadi lebih tinggi.

Merchant Broker khusus menghasilkan nomor *credit card* pada bisnis online. *Broker* menentukan harga *setup* dan sewa atau menjual *software* dan *hardware* yang diperlukan. Broker juga mengharapkan biaya diskon, yang merupakan presentasi dari biaya yang dibayarkan oleh *customer* untuk setiap transaksi yang diproses, dan berbagai biaya lain yang berbeda-beda besarnya di antara pelayanan-pelayanan yang diberikan. Jika pemberlakuan *merchant account* melalui bank tradisional menjadi satu masalah, maka *merchant broker* merupakan alternatif yang baik.

2.4.12. *Microtransaction*

Microtransaction atau lebih dikenal dengan istilah *Micropayment* merupakan transaksi dalam jumlah kecil antara beberapa ratus rupiah hingga puluhan ribu rupiah, misalnya untuk mengambil/ mengakses grafik, game maupun informasi. *Pay-as-you-go micropayment* seharusnya akan membuat revolusi di dunia *E-*

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Commerce. Kenyataan dilapangan sebagian besar pelanggan yang potensial tidak selalu bersedia untuk bermain-main dengan *micropayment*.

2.4.13. *Phonecash*

Jenis transaksi ini kini masih dalam pengembangan. Menurut rencana *phonecash* akan mengijinkan *customer* yang lebih suka tidak menggunakan *credit card* untuk membeli item secara *online* dengan mengijinkan nilai pembelian ditransfer dari *account* mereka ke *account* orang lain dalam sebuah *Internet Banking System*.

2.4.14. *Telephone Billing System*

Ini merupakan pendekatan baru di mana transaksi melalui telepon mengijinkan *customer* membeli barang atau layanan, dan jumlah pembayarannya akan disertakan ke rekening telepon mereka. hingga kini, cara ini dipakai untuk pembelian terhadap *soft item* seperti *download*, jasa yang diukur dengan waktu (yakni waktu yang dihabiskan untuk situs Web), dimana biaya aksesnya langsung disertakan dalam rekening telepon atau digunakan untuk sumbangan sukarela secara *online*.

2.5. Internet

Internet singkatan dari international network. *Internet* merupakan jaringan komputer raksasa yang mengintegrasikan ribuan jaringan komputer dari 200 negara diseluruh dunia dengan 4.000.000 host/induk komputer. Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang digunakan saat ini. Jaringan ini bukan saja meruapakan jaringan antar komputer tapi juga meruapakan jaringan antar jaringan komputer diseluruh dunia.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Lebih dari 60 juta orang yang bekerja dibidang pendidikan, penelitian, pemerintahan dan organisasi bisnis menggunakan *internet* untuk saling tukar menukar informasi atau untuk melakukan transaksi secara elektronik yang dikenal sebagai *e-commerce Business*. Pada tahun 2000 pengguna *internet* diperkirakan sekitar 250 juta orang.

Internet menciptakan sebuah landasan/basis/platform teknologi baru yang bersifat universal, dimana dengan teknologi tersebut dapat diciptakan produk,jasa, strategi, dan organisasi baru. Beberapa jenis aplikasi berbasis *internet* yang saat ini banyak digunakan adalah sebagai berikut :

1. Komunikasi contohnya mengirim surat elektronik dan dokumen.
2. Mencari informasi contohnya mencari dokumen, jurnal, katalog.
3. Partisispasi dalam diskusi contohnya untuk bergabung dalam kelompok diskusi interaktif secara nasional atau internasional.
4. Transfer data atau program contohnya transfer teks, grafik, animasi da n video.
5. Hiburan contohnya memainkan video game interaktif, video klip.
6. *E-commerce/E-Business* merupakan aplikasi sistem informasi berbasis elektronik (lebih populer berbasis *internet*) yang digunakan untuk melayani transaksi baik secara internal maupun eksternal bagi perusahaan.

Munculnya *internet* diawali sejak saat departemen pertahanan Amerika Serikat yang dikenal dengan nama *Advanced Research Project Agency* (ARPA) membentuk suatu jaringan komputer (kurang lebih 4 buah) yang dapat

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

menghubungkannnya dengan para ilmuwan dan professor dari berbagai perguruan tinggi tertentu di seluruh dunia disebut sebagai ARPANET.

Sampai sekarang anda dan para pemakai komputer lain tidak dapat secara langsung berhubungan dengan jaringan komputer tersebut walaupun anda telah memiliki komputer dan modem. Untuk dapat masuk ke jaringan *internet* kita harus membayar sejumlah uang kepada *Internet Service Provider* (ISP) atau di Indonesia sering disingkat sebagai *provider*. *Provider* adalah organisasi dengan tujuan komersil yang memiliki hubungan secara permanen dengan *internet*.

Nilai dari *internet* terletak pada kemampuannya untuk berhubungan dengan orang-orang yang berbeda diseluruh dunia dengan mudah dan murah. Setiap orang yang memiliki alamat di *internet* dapat berhubungan dengan komputer lain secara *virtual* (maya) tidak memandang lokasi, jenis komputer serta sistem operasi yang digunakan.

2.6. *Hypertext Markup Langunge* (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). HTML sebenaranya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada stuatu sistem operasi tertentu.

HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja untuk CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh browser Mosaic. Selama awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap pengembangan HTML pasti

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya. Namun perkembangan tersebut tidak sampai mengubah cara kerja dari HTML. HTML 2.0 secara resmi dikeluarkan pada bulan November 1995 oleh IETF (Internet Engineering Task Force). HTML 2.0 ini merupakan penyempurnaan dari HTML+ (1993).

2.7. PHP

Menurut Janer Simarrmata (2006:30) adalah bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada Web. PHP adalah tool untuk pembuatan halaman web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan web dan pemrograman lebih mudah, PHP digunakan pada 13 juta (menurut survey Netcraft www.php.net/usage.php). PHP kependekana untuk *HyperText Preprocessor*. Pada awal perkembangan oleh Rasmus Leodrof, dia menyebutkan sebagai *tools Personal Home Page*.

Seperti bahasa pemrogramana web lainnya PHP memroses seluruh perintah yang berada dalam skrip PHP di dalam web server dan menampilkan outputnya ke dalam web bowser klien. PHP adalah bahasa scripting yang menghasilkan output HTML ataupun output lain sesuai keinginan pemrograman yang dijalankan pada *server side*. Artinya, semaua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya (*output*) saja.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2.8. MySQL

Menurut Janer Sumarmata (2006:28) MySQl adalah cepat, mudah untuk digunakan (*easy-to-use*) dan sebagai sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang digunakan untuk database pada beberapa Web site. Kecepatan adalah fokus utama pada pengembangan awal MySQL. MySQL lebih mudah dalam instalasi dan penggunaannya di banding pesaing komersialnya.

2.9. XAMPP

XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam buku ini, penulis engg unakan XAMPP versi 1.4.12 yang tersedia dalam CD yang disertakan. X AMPP versi 1.4.12 terdiri atas : Arief Ramadhan & Hendra Saputra (2005:2)

1. Apache 2.0.53
2. MySQL 4.1.9
3. PHP 5.0.3
4. SQLite 2.8.15
5. PHPMyAdmin 2.6.1
6. ADODB 4.60

Zend Optimizer 2.5.7, dan lain-lain.

2.10. Macromedia Dreamwever CS4

Adobe Dreamweaver CS4 merupakan versi terbaru dari Adobe Dreamweaver yang sebelumnya adalah Adobe Dreamweaver CS3. Aplikasi Adobe

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Dreamweaver CS4 memberikan tampilan yang lebih baik dan semakin mudah dalam penggunannya. Aplikasi ini mengintegrasikan banyak asepk dalam pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web serta pengelolaan website.

Adobe Dreamweaver CS4 menyertakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, XML, dan pemrograman Cli ent Side seperti JavaScript dengan pengunaan yang sangat mudah. Adobe Dreamweaver CS4 juga mendukung pemrograman Script Server Side seperti PHP, Active Server Page (ASP), ASP.Net, ASP JavaScript, ASP VBScript, ColdFusion, dan Java Server Page (JSP).

2.11. Basis Data

Basis Data adalah kumpulan data (elementer), yang secara logik berkaitan da lam merepresentasikan fenomena atau fakta secara tersetruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Manajemen Sistem Basis Data (Database Management System – DBMS) adalah perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar."

2.12. Jaringan Komputer

Menurut Abdul kadir (2003:346) yang disebut jaringa n komputer (*computer network*) adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data. Dalam

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

prakteknya, jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangkat lunak, perangkat keras, dan bahkan berbagai kekuatan pemrosesan.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com