BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan beberapa konsep dan dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas penulis sebagai dasar pemahaman dalam mengimplementasikan konsep-konsep tersebut kedalam semua kegiatan perancangan *website e-commerce*.

2.1. Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu *web*, yang menggambarkan bagaimana suatu *web* dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu *web.*

Perancangan *web* dalam skala besar membutuhkan strategi yang tepat agar perancangan *web* berjalan dengan baik, tepat waktu, dan sesuai dengan sasaran yang ditargetkan. *Web* skala besar merupakan sebuah *web* dengan banyak fungsi yang diakses banyak orang. Semakin besar suatu *web* maka akan semakin kompleks pemeliharaan dan pengembangannya lebih lanjut.

2.2. Pengertian Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu “systema”, yang berarti “kesatuan”. Sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem yang saling berhubungan untuk membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem dapat tercapai. Beberapa pengertian sistem menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut :

“Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.” **(Jogiyanto H.M, 1999: 683).**

“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 pengambilan keputusan.” **(Jogiyanto H.M, 1999 : 692).**

“Sistem informasi merupakan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberikan sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik” **(Jogiyanto H.M, 1999: 697).**

Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi barang atau jasa baik secara kredit atau jasa untuk mendapatkan sumber daya lainnya seperti kas atau janji untuk membayar (piutang). Penjualan adalah suatu aktivitas perusahaan yang utama dalam memperoleh pendapatan, baik untuk perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Penjualan merupakan sasaran akhir dari kegiatan pemasaran, karena pada bagian ini ada penetapan harga, diadakan perundingan dan perjanjian serah terima barang, maupun

perjanjian cara pembayaran yang disepakati oleh kedua belah pihak, sehingga tercapai suatu titik kepuasan **(Mulyadi,2001).**

2.3. Pengertian *Internet*

PENGERTIAN *INTERNET Internet* (*inter-network*)dapat diartikan jaringan *computer* luas yang menghubungkan pemakai *computer* satu *computer* dengan *computer* lainnya dan dapat berhubungan dengan *computer* dari suatu Negara ke Negara di seluruh dunia ,dimana didalamnya terdapat berbagai aneka ragam informasi Fasilitas layanan *internet Browsing* atau *surfing* Yaitu kegiatan "berselancar" di *internet* .kegiatan ini dapat di analogikan layaknya berjalan–jalan di mal sambil melihat–lihat ke toko-toko tanpa membeli apapun. *Elektronik mail(E-mail)* Fasilitas ini digunakan untuk berkirim surat /dengan orang lain ,tanpa mengenal batas ,waktu,ruang bahkan birokrasi. *Searching* Yaitu kegiatan mencari data atau informasi tertentu di *internet Chatting* fasilitas ini digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain di *internet.* Pada umumnya fasilitas ini sering digunakan untuk bercakap-cakap atau ngobrol di *internet World Wide Web (WWW)* dengan *World Wide Web(WWW)* ini anda dapat mengambil, memformat ,dan menampilkan informasi (termasuk teks ,audio, grafik dan video) dengan menggunakan *hypertext links Mailing list* fasilitas ini digunakan untuk berdiskusi secara elektronik dengan menggunakan *E-mail.mailing list* ini digunakan untuk bertukar infomasi, pendapat dan lain sebagainya . *Newsgroup* Fasilitas ini digunakan untuk berkonferensi jarak jauh, sehingga anda dapat menyampaikan pendapat dan tanggapan dalam

internet . *Download* Adalah proses mengambil file dari *computer* lain melalui *internet* ke *computer* kita. *Upload* adalah proses meletakkan *file* dari *computer* kita ke *computer* lain melalui *internet File transfer protocol (FTP)* fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau file secara elektronik atau transfer file dari satu komputer ke komputer lain di *internet* .beberapa di internet telah tersedia file atau dokument yang siap untuk diduplikat oleh orang lain secara gratis . *Telnet* fasilitas ini digunakan untuk masuk ke sistem komputer tertentu dan bekerja pada sistem komputer lain. *Ghoper* fasilitas ini digunakan untuk menempatkan informasi yang di simpan pada *internet servers* dengan menggunakan hirarkhi dan anda dapat mengambil informasi tersebut.

Sumber : (http://id.shvoong.com/books/1901179-pengertian-internet/).

2.4.Pengertian *Domain, Domain Name Server, Hosting* Dan *Web Server*

2.4.1. *Domain*

Domain adalah nama dari alamat *website* seperti *www.google.com. Domain* seperti ini disebut *Top Level Domain (TLD).* Nah alamat *website* gratisan yang Anda peroleh dari *Geocities* misalnya merupakan *subdomain*. *TLD* jelas lebih keren dan lebih profesional dibanding *subdomain*. Tentu saja, *domain* ini harus beli. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Di dunia ini belum ada yang memberikan *domain* gratis, yang ada paling menggratiskan *domain* untuk membeli paket layanan tertentu dari perusahaan tersebut, misalnya membeli paket hosting. *Domain* harus dibayar per tahun dan setiap tahunnya harus diperbarui. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Berbeda dengan *domain global* (*.com, .net, .org* dsb), domain dengan ekstensi dari Indonesia jarang diminati karena memiliki ekstensi dua kali misalnya : *.co.id, web.id* dsb. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Selain itu *domain* lokal Indonesia juga memiliki prosedur yang cukup rumit dalam proses pendaftarannya sehingga bisa dipahami peminat *domain* lokal tak sebanyak *domain* global. Berbeda dengan *domain* global seperti .*Com* dan .*Net* yang siapapun boleh untuk mendaftarkan *domain* tersebut tanpa proses berbelit, siapa cepat dia dapat kecuali *domain* yang mengarah ke jelas-jelas nama sebuah perusahaan atau nama tokoh ternama. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html).***

2.4.2. Domain Name Server (DNS)

Domain Name Server (DNS) atau juga sering disebut dengan *Name Server (NS)* saja adalah nama untuk *webserver* yang disediakan untuk mengarahkan sebuah *domain* ke *server* yang ingin dituju. Biasanya penamaan *server* ini seperti sbb: *ns1.namaserver.com, ns2.namaserver.com* atau *dns1.namaserver.com, dns2.namaserver.com.* ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Dengan memasukkan parameter *nameserver* ke isian *nameserver* sebuah kontrol panel *Domain Name System (DNS),* maka domain kita akan bisa diarahkan untuk hosting di server yang dituju. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

2.4.3. ***Hosting***

Setelah membeli *domain* anda perlu meletakkan "*rumah domain*" tersebut ke sebuah tempat yang disebut *hosting*. *Hosting* ini tempat meletakkan *file-file* yang akan Anda tampilkan di dalam *website*. *Hosting* berupa seperangkat komputer yang disebut *server* yang harus *online* 24 jam agar *website* Anda bisa diakses 24 jam oleh pengunjung. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Banyak tawaran *hosting* gratis namun biasanya selalu ada *banner* atau iklannya sehingga mengganggu tampilan *situs* Anda. *Hosting* gratis tentu saja tidak menyediakan semua fasilitas penuh untuk mengelola *website*. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

2.4.4. *WebServer*

Webserver atau *server* adalah komputer yang dikhususkan untuk menaruh data *website*, hanya saja dalam hal ini *server* harus 24 jam *online*, jika tidak maka data tak bisa diakses oleh pengunjung *website*. Semua komputer logikanya bisa dijadikan *server*, namun *server* yang khusus untuk *website* punya spesifikasi khusus. Hal ini untuk menjaga agar kecepatan *server* stabil dan memenuhi kriteria yang dihadapkan. Selain bergantung pada spesifikasi *hardware* dan *software*, kecepatan *webserver* juga bergantung pada akses *internet* di tempat *server* berada atau juga tergantung pada kecepatan *Internet Service Provider (ISP)* yang digunakan untuk *online*, dan terlebih lagi juga bergantung pada jalur lokasi negara yang bersangkutan. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Indonesia adalah negara yang akses *internet*-nya belum menggembirakan, jauh dari harapan baik dari segi kecepatan maupun harga. Dengan kata lain, selain kecepatan *internet* di Indonesia masih

lambat, harganya pun mahal. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

Untuk memecahkan problem ini, banyak penyedia layanan *web hosting* akhirnya menggunakan *webserver* dari Amerika Serikat. Akses *broadband* di negara ini terbentang lebar dan terjangkau. Oleh karena itu, memelihara *webserver* di Indonesia selain secara material mahal banget juga dari sisi *aksesibilitas* tak sepadan. Karena itulah kami memilih Amerika Serikat sebagai lokasi *webserver*. Lokasi kami berada di jajaran data *center* dari ribuan *website* terkemuka di muka bumi. ***Sumber : (http://radensomad.com/pengertian-web-server-hosting-domain-name-server-dns-dan-domain.html)***

2.5. *E-Commerce*

Internet Commerce atau Ecom atau E-commerce atau Immerce yang pada dasarnya semua sebutan diatas 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* (toko pada web) 24 jam sehari bagi seluruh pelanggannya. ***(Dian A. 2003. Pengenalan Pemrograman E-Commerce dengan PHP dan MySQL. Ilmu Komputer.com.)***

E-Commerce (*Electronic Commerce*) merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas

Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-Commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan) . ***(Dian A. 2003. Pengenalan Pemrograman E-Commerce dengan PHP dan MySQL. Ilmu Komputer.com.)***

Proses yang ada dalam *E-commerce* adalah sebagai berikut :

- Presentasi electronis (Pembuatan *Web site*) untuk produk dan layanan.
- Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
- Otomasi *account* Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit).
- Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (*online*) dan penanganan transaksi

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-commerce* bagi suatu perusahaan adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan *online channel* yang biayanya lebih murah.
- Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.

- Mengurangi keterlambatan dengan mengunakan transfer elektronik / pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
- Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

2.6. Analisis SWOT

SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. *SWOT* terdiri dari kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dianalisa oleh perusahaan tersebut untuk menentukan langkah-langkah strategis untuk perusahaan tersebut. Berikut ini penjelasan analisis *SWOT* **(Rangkuti, 2002):**

a) Strength

Kekuatan yang dimiliki oleh suatu perusahaan dibandingkan dengan para pesaing. Misalnya kekuatan pemasaran dan penjualan.

b) Weakness

Kelemahan yang biasanya berbentuk masalah – masalah yang dihadapi oleh para perusahaan dibandingkan dengan para pesaingnya.

c) Opportunity

Peluang merupakan suatu bidang kebutuhan pembeli di mana perusahaan dapat beroperasi secara menguntungkan. Peluang dapat digolongkan menurut daya tariknya dan kemungkinan berhasilnya.

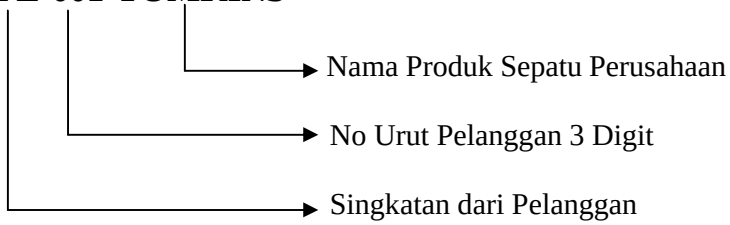
d) Threats

Ancaman merupakan tantangan akibat kecenderungan atau perkembangan yang kurang menguntungkan yang akan mengurangi penjualan dan laba jika tidak dilakukan tindakan *defensive* (pertahanan).

2.7. Kode *Member*

Pengkodean suatu data adalah untuk mengetahui dan membedakan ciri atau kode yang dimiliki oleh *member*(anggota) biasanya kode ini di tulis secara urut.

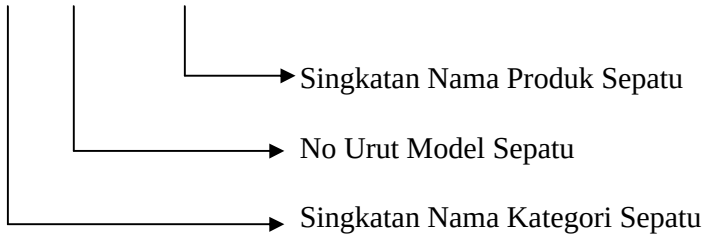
Contoh : **PL-001-TOMKINS**



2.8. Kode Model

Pengkodean suatu data adalah untuk mengetahui dan membedakan ciri atau kode yang dimiliki oleh Model Sepatu biasanya kode ini di tulis secara urut.

Contoh : **JNR-0001-GRM**



2.9. MySQL

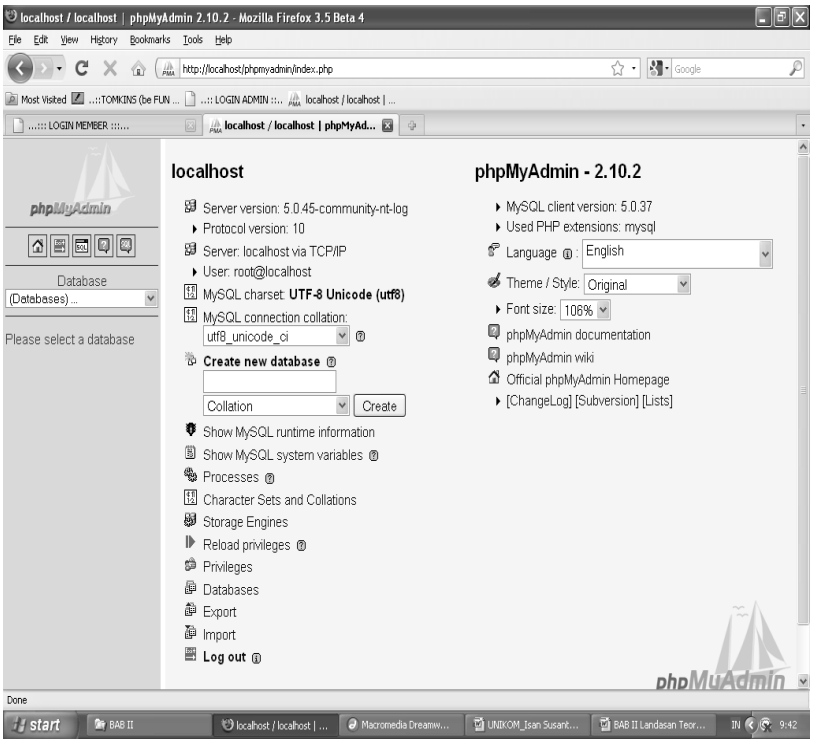
MySQL termasuk dalam kategori *database management system*, yaitu suatu *database* yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan datanya. *MySQL* merupakan *database* yang besifat *client server*, dimana data diletakan di *server* yang bisa diakses melalui komputer *client.* **(Sugiri dan Haris Saputro, 2008: 1).**

MySQL dapat juga dikatakan sebagai *Relational Database Management System (RDBMS)*, yaitu hubungan antar tabel yang berisi data-data pada suatu database. Dengan demikian dapat mempercepat pencarian suatu data. **(Sugiri dan Haris Saputro, 2008: 2).**

SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara script program dengan database *server* dalam hal pengolahan data. **(Sugiri dan Haris Saputro, 2008: 2).**

2.10. PhpMyAdmin

PhpMyadmin merupakan aplikasi berbasiskan *web* yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Melalui *PhpMyAdmin*, *user* dapat melakukan perintah *Query* tanpa harus mengetikan seperti pada *MS DOS*. Perintah tersebut misalnya administrasi *user* dan *privileges*, *export* dan *import database*, manajemen *database*, manajemen tabel dan struktur tabel, dan sebagainya. *PhpMyAdmin* sangat *user friendly* sehingga mudah untuk digunakan walaupun penggunaan baru (*newbie).* **(Sugiri dan Haris Saputro, 2008: 4).**



Gambar 2.1. Tampilan awal PhpMyAdmin