BAB II

LANDASAN TEORI

II.1 Tinjauan Perusahaan

II.1.1 Sejarah Perusahaan

Villa Jayagiri merupakan salah satu jasa penginapan yang terletak di dataran tinggi utara Bandung. Villa Jayagiri terletak di Jl. Kol. Masturi, Kampung Kancah Rt 03 Rw 16, Cihideung-Parompong, Lembang-Bandung. pertama kali didirikan pada November 1999 di kota Bandung. Villa jayagiri yang terletak di dataran tinggi ini bernuansa alami, sehingga para tamu yang menginap diharapkan menikmati udara yang segar dan menikmati suasana bandung dari ketinggian.

Villa Jayagiri memiliki 3 villa yang berbentuk rumah dan dalam perkembangannya saat ini villa jayagiri mempunyai cabang yang letaknya masih di daerah lembang. Cabang villa jayagiri memiliki 3 villa yang berbentuk rumah dan 2 gedung yang di dalamnya terdapat beberapa kamar.

Adapun tujuan didirikannya villa Jayagiri adalah untuk mengembangkan jasa penginapan dan untuk mengembangkan usaha yang berhubungan dengan perkembangan industri pariwisata.

II.1.2 Logo Perusahaan

Adapun makna/ arti dari bentuk logo Villa Jayagiri yaitu suatu harapan atas usaha Jayagiri yang dijalankan dapat terus berkembang layaknya bunga yang sedang mekar dan berkembang.

Dan makna/ arti dari warna merah dari logo Villa Jayagiri yaitu memberikan kesan yang cerah dan menarik sehingga pangunjung ingin datang ke villa jayagiri. Logo dari villa jayagiri dapat dilihat di gambar II.1 berikut:



Gambar II.1 Logo Villa Jayagiri

II.1.3 Badan Hukum Perusahaan

Villa Jayagiri berdiri dengan legalitas berupa Surat Izin Usaha dari Pemerintahan Kabupaten Bandung dengan nomor : 55672 / A.01 / P3D

II.1.4 Visi dan Misi Perusahaan

II.1.4.1 Visi Perusahaan

Sebagai perusahaan yang bergerak dibidang penginapan, Villa Jayagiri memiliki visi yaitu membangun dan maju bersama dalam menjalankan usahanya.

II.1.4.2 Misi Perusahaan

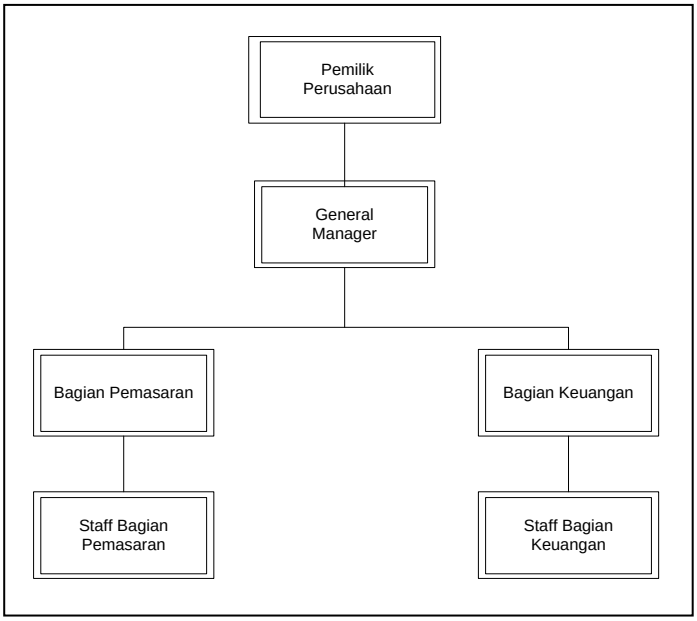
Villa Jayagiri mempunyai misi sebagai berikut:

1. Berpartisipasi dalam pembangunan daerah.
2. Memberikan konstribusi asli bagi pendapatan asli daerah.
3. Berpartisipasi dalam pengembangan industri pariwisata di Indonesia khususnya di Jawa Barat.

II.1.5 Struktur Organisasi Perusahaan dan Deskripsi Perusahaan

II.1.5.1 Struktur organisasi

Struktur organisasi pada Villa Jayagiri dapat dilihat pada gambar II.2 berikut:



Gambar II.2 Struktur Organisasi Perusahaan

II.1.5.2 Deskripsi Pekerjaan

Villa Jayagiri pada intinya terdiri dari Pemilik Perusahaan, General manager, Kepala Bidang. Kepala Bidang terdiri dari Kepala Marketing, Kepala Keuangan dan Kepala Pengolahan Villa. Sedangkan staf yang bekerja terdiri dari Bidang Pemasaran, Bidang Keuangan dan Bidang Pengolahan Villa.

Adapun deskripsi kerjanya sebagai berikut:

1. Pemilik perusahaan memiliki wewenang penuh atas jalannya kegiatan perusahaan sekaligus sebagai pemilik saham didalamnya agar sesuai dengan visi dan misi perusahaan. Semua kebijakan perusahaan yang dapat berubah demi kebaikan dan kemajuan perusahaan, pemilik perusahaan berwenang untuk menata ulang semua kebijakan yang akan digunakan.
2. General Manager berfungsi melaksanakan semua wewenang yang diberikan secara langsung oleh pemilik perusahaan. General Manager akan melakukan semua koordinasi, pengawasan dan pengontrolan penuh atas kegiatan yang dibawahinya dalam perusahaan serta melakukan laporan khusus dari laporan umum yang diperoleh dari kepala bagian yang dibawahinya kepada pemilik perusahaan secara periodik atas kegiatan perusahaan.
3. Kepala Bidang
    a. Bagian Pemasaran

        Bagian pemasaran berfungsi untuk menjalankan semua wewenang yang telah diberikan oleh General Manager sesuai dengan tugasnya yaitu melakukan semua tugas yang berkaitan dengan pemasaran jasa penginapan yang telah dihasilkan perusahaan serta melakukan pengontrolan dan pengawasan penuh terhadap staf yang dibawahinya.

Bagian pemasaran wajib membuat laporan periodik setiap bulan dan tahun atas progress kerja sesuai dengan bidang dan tugas yang dimilikinya dan bagian-bagian lain yang diwenanginya.

b. Bagian Keuangan

Bagian keuangan berfungsi untuk menjalankan semua wewenang yang telah diberikan General Manager sesuai dengan tugasnya yaitu mengontrol dan memenej arus keuangan perusahaan seperti apa yang telah ditetapkan oleh peraturan yang dikeluarkan langsung oleh pemilik perusahaan serta melakukan pengontrolan dan pengawasan penuh terhadap staf yang dibawahinya.

Bagian keuangan wajib membuat laporan khusus periodik setiap bulan secara rinci seluruh arus kas perusahaan dan progress kerja staf yang dibawahinya sesuai dengan bidang dan tugas yang dimilikinya.

II.2 Landasan Teori

II.2.1 Sistem Informasi

II.2.1.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut ini [5] :

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

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut ini [5] :

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

II.2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik yang tertentu (gambar 2.3), yaitu :

1. Komponen Sistem (*Components*)

   Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

   Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan susbsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

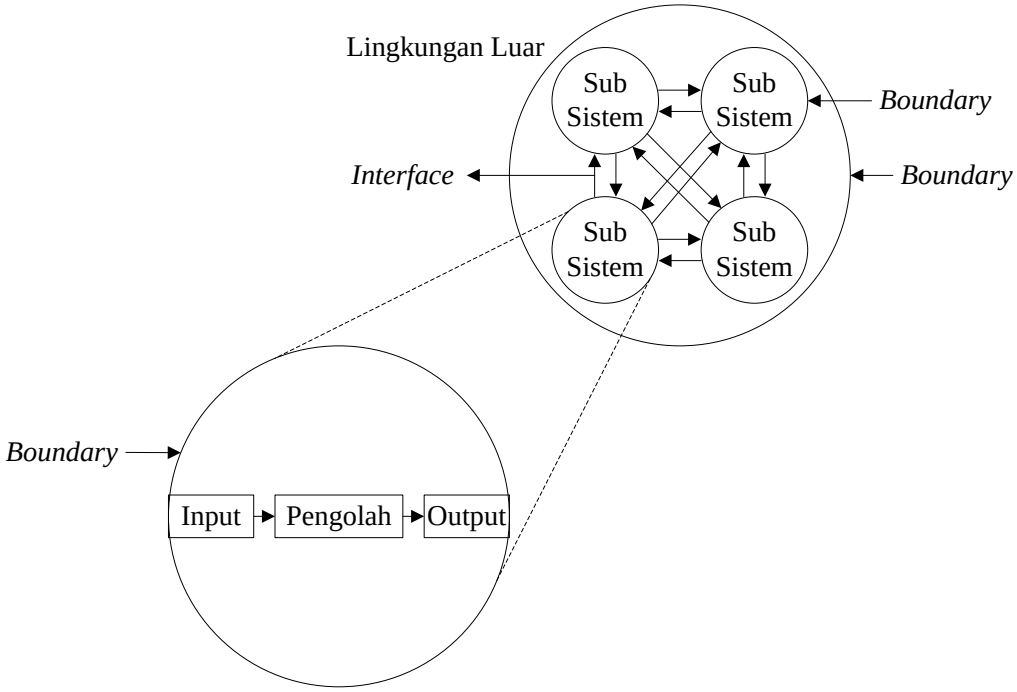
   Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

   Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.



Gambar II.3. Karakteristik Sistem [5]

II.2.1.3 Klasifikasi Sistem

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

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem

teologia dan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

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 dan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh 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 dan 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 terpengaruh dengan lingkungan luarnya dan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

II.2.1.4 Komponen Sistem Informasi

Komponen utama sistem informasi yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software),* basis data (*database),*internet dan prosedur[13].

Adapun penjelasan dari komponen sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware)*

   Perangkat keras terdiri dari :

   a. Alat masukan (*input device*) : Alat yang digunakan untuk menerima masukan yang dapat berupa masukan data ataupun masukan program, seperti keyboard, *pointing device* (*mouse* dan *touch screen*), *scanner* dan *censor*.

   b. Alat pemroses (*processing device*) : Alat dimana intruksi-intruksi program dieksekusi untuk memproses data yang dimasukan lewat alat masukan yang hasilnya nanti akan ditampilkan di alat output. Seperti *Central Processing Unit* (CPU), *control unit*, *register dan main memori* (RAM dan ROM).

   c. Alat keluaran (*output device*) : Alat yang digunakan langsung oleh manusia, seperti *hard copy device* (printer), *soft copy device* (*speaker, video display*).

   d. Alat simpanan luar *(storing),* seperti *punch card*, *paper tape* (pita kertas), *magnetic tape dan removable disk*.

2. Perangkat Lunak (*Software)*

   Perangkat lunak diklasifikasikan ke dalam dua bagian :

   a. Perangkat lunak sistem (*system software*) yaitu perangkat lunak yang mengoprasikan sistem komputernya.

1. Perangkat lunak sistem operasi (*operating system*) yaitu program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasi operasi dari sistem komputer. Misalnya DOS,Windows, Novell NetWare, OS/2, Linux, Unix dan lain-lain.
2. Bahasa pemrograman yaitu program yang digunakan untuk menterjemahkan intruksi-intruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman kedalam bahasa mesin supaya dapat dimengerti oleh komputer.

   Perangkat lunak bahasa terdiri dari:

   a. Perangkat lunak bahasa generasi pertama misalnya bahasa mesin.
   b. Perangkat lunak bahasa generasi kedua misalnya bahasa rakitan (*Assembly*).
   c. Perangkat lunak bahasa generasi ketiga (*high-level language*) misalnya Fortran, Cobol, Pascal,Basic, Algol,C dan C++.
   d. Perangkat lunak bahasa generasi keempat (*very high level language*) misalnya Excell, Accsess, dBase, SQL.
   e. Perangkat lunak bahasa generasi kelima misaknya Prolog dan Lisp.
3. Perangkat lunak sistem bantuan (utility) yaitu program yang ditulis untuk bantuan yang berhubungan dengan sistem komputer. Misalnya *text editor* (di Windows adalah *notepad*).

b. Perangkat Lunak Aplikasi yaitu program yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam aplikasi tertentu yang sudah dibuat oleh pabrik pembuat perangkat lunak aplikasi. Misalnya aplikasi pengolah kata (*word processing*), kertas kerja elektronik (*spreadasheet*), DBMS (*data base management system*), pengolah grafik (*grafic editor*).

3. Internet

Internet adalah suatu jaringan antar komputer yang saling dihubungkan. Media penghubung tersebut bisa melalui kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio. Sehingga komputer-komputer yang terhubung dapat saling berkomunikasi[2].

Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan tersebut, diberikan sebuah nomor yang unik dan berkomunikasi satu sama lainnya dengan bahasa komunikasi yang sama. Bahasa komunikasi yang sama ini disebut protokol. Protokol yang digunakan di internet adalah TCP/IP (*Transmission Control Protocol* / *Internet Protocol*).

Berikut adalah layanan yang disediakan oleh internet yang berbasis pada protokol TCP/IP :

1. WWW (World Wide Web) : Layanan WWW ini menggunakan protokol yang dinamakan protokol HTTP (*HyperText Transfer Protocol*).
2. File Transfer (Pengiriman File) : FTP ini memungkinkan kita untuk mengirimkan atau menerima file ke atau dari komputer jaringan.

3. *Telnet (Remote Login)* : Telnet memungkinkan pengguna komputer dapat melakukan login ke dalam suatu komputer di dalam jaringan.
4. *Email (Electronic Mail)* : Layanan yang digunakan untuk mengirim dan menerima email. Untuk pengiriman email digunakan protokol SMTP (*Simple Mail Transfer Protocol*) dan untuk membaca email digunakan protokol POP3 (*Post Office Protocol 3*).
5. NFS (*Network File System*) *:* Sebuah pelayanan akses file-file jarak jauh yang memungkinkan klien-klien untuk mengakses file- file pada jaringan jarak jauh.
6. *Name Server :* Daftar nama alamat yang digunakan pada internet untuk menjelaskan mengenai alamat asli host internet (berupa nomor IP mesin).
7. *Remote Execution :* Memungkinkan pengguna komputer untuk menjalankan suatu program di komputer yang lain.

Internet berperan penting dalam dunia ekonomi dan bisnis. Dengan hadirnya *e-commerce*, kegiatan bisnis dapat dilakukan secara lintas negara tanpa pelakunya perlu beranjak dari ruangan tempat mereka barada. Internet juga dapat menghubungkan sebuah perusahaan dan pelanggan, pemasok, lokasi lain perusahaan, serta situs-situs web perdagangan elektronis (*e-commerce*).

4. Basis Data (*Database)*

Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan gudang atau tempat bersarang sedangkan data dapat diartikan representasi

fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Basis Data merupakan kumpulan data yang (arsip) yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Atau bisa diartikan sebagai kumpulan *file*/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengolah basis data adalah DBMS (*DataBase Management System*).

Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas, Pada pendekatan berbasis berkas umumnya perancangan sistem didasarkan pada kebutuhan individual pemakai, bukan berdasarkan kebutuhan sejumlah pemakai. Contoh dari DBMS antara lain Interbase, MSQL, MySQL, ODBC, Oracle (OC17 dan OCI 18) dan lain-lain.

II.2.1.5 Pemodelan Analisis Sistem Informasi

Ada beberapa metode analisis yang digunakan, yaitu *Flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), Kamus Data (*Data Dictionary)*, dan ERD (Entity Relationship Diagram) [5]. Adapun penjelasan dari beberapa metode analisis adalah sebagai berikut :

1. *Flowchart*

   Flowchart merupakan gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program tersebut. Hal tersebut memungkinkan untuk memecah proses menjadi kejadian-kejadian individual atau aktifitas untuk menunjukan secara singkat hubungan diantaranya.

2. DFD (*Data Flow Diagram*)

   Data Flow Diagram sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

   Dalam mengembangkan suatu aliran data atau proses yang terjadi di dalam sistem data flow diagram menggunakan simbol-simbol yang memiliki arti tersendiri dalam menerangkan [5] :

   a. *Eksternal Entity :* merupakan kesatuan (*entity*) dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya, yang memberikan *input-output* dari sistem.
   b. Data Flow : arus data ini mengatur diantara proses, simpan data, dan kesatuan luar. Arus data ini menujukkan arus data yang dapat berupa masukan sistem atau hasil proses sistem.
   c. Proses : untuk *physical data flow diagram* (PDFD), data dilakukan oleh orang, mesin atau komputer. Sedangkan untuk *logical data*

flow diagram (LDFD), suatu proses hanya menujukkan proses dari komputer.

d. Penyimpanan Data : simpanan data (*data store*) merupakan tempat penyimpanan data. Simpanan data dari DFD disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel.

Adapun sub-sub sistem yang lebih kecil DFD terdiri dari :

a. *Context Diagram* : merupakan gambaran sistem secara garis besar dengan entitas-entitas yang ada dan hanya memperlihatkan kelompok data *input* dan *output*. Konteks diagram merupakan *level* teratas dari diagram arus data .

b. *Middle Level :* merupakan pemecahan dari tiap–tiap proses yang mempunyai fungsi sama. Pada *middle level* diagaram 0 dipecah menjadi diagram 1,2,3 dan seterusnya yang merupakan penguraian dari diagram konteks.

c. *Lowest Level* (DFD Level Terendah) : diagram yang menunjukkan proses yang lebih detail dari level sebelumnya.Merupakan pemecahan dari data *flow* yang ada pada *middle level*.

3. Kamus Data (*Data Dictionary)*

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi [5]. Dengan adanya kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem dengan lengkap.

4. ERD (Entity Relationship Diagram)

   Entity Relationship Diagram adalah Elemen-elemen ERD adalah sebagai berikut:

   a. Entity (Entitas) : Pada E-R diagram, entity digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. Entity adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan.
   b. Relationship (Relasi) : Pada E-R diagram, relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Realationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya relationship diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.
   c. Atribut : Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap relationship. Maksudnya adalah sesutau yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan bahwa atribut adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.
   d. Kardinalitas : Kardinalitas relasi menunjukan jumlah maksimum tupel yang dapat bere lasi dengan entitas yang lainnya. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan yang terjadi dari entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lainnya dan begitu juga sebaliknya.

Macam-macam kardinalitas relasi, yaitu : *One to one Relationship* (tingkat hubungan satu ke satu), *One to many Relationship* (tingkat hubungan satu ke banyak), *Many To One Relationship* (tingkat hubungan banyak ke satu), dan *Many to many Relationship* (tingkat hubungan banyak ke banyak).

5. *Key* (Kunci)

   key adalah Sebuah atribut atau set atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam suatu entitas. *Key* memiliki beberapa jenis sesuai dengan kegunaannya masing-masing, yaitu *primary key* (kunci utama), *foreign key* (kunci tamu).

II.2.2 Reservasi

II.2.2.1 Pengertian Reservasi

Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual – beli. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi antara konsumen dan produsen agar kesepahaman mengenai produk dapat terwujud.

II.2.2.2 Pengertian Sistem Online

Sistem *online* adalah sistem yang menerima langsung input pada area dimana input tersebut direkam dan menghasilkan output yang dapat berupa hasil komputasi pada area dimana mereka dibutuhkan. Area sendiri dapat dipisah-pisah

dalam skala, misalnya ratusan kilometer. Biasanya digunakan bagi reservasi angkutan udara, reservasi kereta api, perbankan dan lain-lain.

II.2.2.3 Pengertian Sistem Reservasi Online

Reservasi *online* berasal dari bahasa Inggris yaitu *reservation* dan *online*. Reservation berasal dari kata *to serve* yaitu melayani, menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Reservasi juga dapat diartikan sebagai pemesanan atau permintaan konsumen dengan berkomunikasi melalui media baik itu secara langsung, melalui telepon, fax, *email*, dan lain-lain.

Sedangkan kata *online* berasal dari kata *on* dan *line* dimana kata *on* itu sendiri berarti hidup atau terus menerus dan *line* berarti garis atau hubungan yang dalam pengertian umumnya adalah suatu hubungan yang terus menerus. *Online* juga dapat mempunyai arti terhubung, terkoneksi, aktif, siap beroperasi, atau suatu kedaan dimana sebuah peralatan (komputer) terhubung dengan peralatan lain (biasanya melalui modem). Sehingga reservasi *online* dapat diartikan sebagai proses mempersiapkan atau memesan sesuatu melalui sarana yang terhubung secara terus menerus yang dalam hal ini dapat diartikan sebagai internet.

II.2.2.4 Contoh Reservasi

Beberapa contoh dari reservasi adalah sebagai berikut :

a) Reservasi tiket penerbangan / pesawat.
b) Reservasi kamar hotel
c) Reservasi tiket kereta api
d) Reservasi tiket bus, dll

II.2.2.5 Keuntungan Reservasi

Reservasi menjadi sebuah media yang sangat efektif baik bagi produsen maupun bagi konsumen karena sebagai berikut :

a) Keuntungan bagi produsen :

Produsen akan dapat melakukan evaluasi terhadap produk yang akan mereka jual melalui tingkat tinggi rendahnya jumlah reservasi jauh sebelum produk tersebut dijual (barang) ataupun diselenggarakan (jasa), dimana hasil evaluasi tersebut akan membantu produsen untuk menentukan langkah pemasaran yang akan diambil terhadap produk yang akan dijual tersebut.

b) Keuntungan bagi konsumen :

Melalui media reservasi konsumen dapat menimbang terlebih dahulu sebelum membeli produk sampai dengan waktu yang telah ditentukan (time limit). Sampai dengan time limit yang telah ditentukan produk yang telah dipesan tersebut tidak boleh dijual kepada konsumen lain, karena secara tertulis maupun tidak sampai dengan time limit produk tersebut telah dipriotaskan kepada konsumen yang telah melakukan reservasi. Hal ini akn sangat menguntungkan konsumen karena sampai dengan time limit yang ditentukan, konsumen dapat melakukan perbandingan dengan produk lain. Selain itu, jika terjadi sesuatu dan lain hal yang mengharuskan konsumen untuk batal membeli produk tersebut, konsumen yang bersangkutan tidak harus membeli produk tersebut.

Layaknya perjanjian lainnya, reservasi akan dinyatakan batal apabila terjadi beberapa hal berikut :

a) Terjadi sesuatu diluar kendali manusia sehingga produk tidak dapat dibuat atau diselenggarakan oleh produsen (bencana alam, perang, dll)
b) Konsumen melakukan pembatalan sebelum time limit.
c) Terdapat kesalahan pengisian data penting mengenai konsumen pada saat proses reservasi sehingga produsen harus membatalkan reservasi (catatan: tergantung kebijakan masing-masing perusahaan)
d) Tidak dilakukan transaksi terhadap produk yang dipesan sampai dengan time limit yang telah ditentukan.
e) Baik produsen maupun konsumen melakukan hal – hal yang menyebabkan reservasi harus dibatalkan (tergantung perjanjian yang dibuat / ditentukan).

II.2.3 Villa

Villa adalah suatu bidang usaha jasa penginapan yang menggunakan suatu bangunan atau sebagian bangunan yang disediakan secara khusus, untuk setiap orang yang menginap, makan, memperoleh pelayanan dan menggunakan fasilitas lainnya dengan pembayaran.

II.2.4 Pengertian pembayaran

Pembayaran adalah transfer kekayaan dari satu pihak (seperti orang atau perusahaan) yang lain. Pembayaran tunjangan yang biasanya dibuat dalam pertukaran untuk penyediaan barang , jasa atau keduanya, atau untuk memenuhi kewajiban hukum.

II.2.4.1 Konsep Pembayaran

Ada dua jenis metode pembayaran, pertukaran dan provisioning . Bertukar adalah mengubah koin , uang dan uang kertas dari segi harga. Provisioning adalah untuk mentransfer uang dari satu account ke account lainnya.Dalam metode ini, pihak ketiga harus dilibatkan. kartu kredit , kartu debit , transfer uang, dan uang tunai berulang atau ACH (Automated Clearing House) pengeluaran semua metode pembayaran elektronik. Pembayaran Elektronik teknologi kartu strip magnetik, smartcard , kartu contactless dan mobile handset . handset berbasis pembayaran disebut Mobile pembayaran mobile .

II.2.4.2 Transaksi Pembayaran

1. Transaksin Offline

   Transaksi *Offline* merupakan transaksi pembayaran langsung. Adapun Transaksi *Offline* adalah Kartu Kredit. Keuntungan *customer* menggunakan kartu kredit yaitu pihak *customer* tidak mengeluarkan uang terlebih dahulu karena transaksinya sudah ditangani terlebih dahulu oleh pihak bank yang mengeluarkan kartu kredit *customer* yaitu semua beban transaksi ditanggung oleh customer sehingga bunga menjadi besar.

2. Transaksi Online

   Transaksi *online* merupakan transaksi pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan sarana internet. Transaksi ini tidak melibatkan manusia dalam dalam prosesnya melainkan menggunakan mesin atau perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Karena menggunakan mesin maka transaksi ini dapat berjalan selama 24 jam tanpa berhenti.

Keuntungan menggunakan sistem pembayaran *online* bagi perusahaan dan *customer* yaitu sebagai berikut :

a. Keuntungan bagi perusahaan adalah transaksi dapat berjalan selama 24 jam penuh. *Customer* dapat berasal dari negara mana saja diseluruh dunia selama *customer* tersebut terhubung dengan internet. Transaksi berjalan dengan cepat.
b. Keuntungan bagi *customer* adalah transaksi dapat dilakukan kapan saja dan dari mana saja.

Kerugian menggunakan sistem pembayaran *online* bagi perusahaan dan *customer* yaitu sebagai berikut :

a. Kerugian bagi perusahaan adalah jika terjadi *fraud* atau penyalahgunaan data *customer* untuk transaksi dengan pihak *merchant*.
b. Kerugian bagi *customer* adalah rata-rata pihak *merchant* membebankan biaya transaksi ke *customer*.

II.2.4.3 Paypal

1. Pengertian Paypal

PayPal adalah salah satu alat pembayaran (*Payment procesors*) menggunakan internet yang terbanyak digunakan didunia dan teraman saat ini. Pengguna internet dapat membeli barang di situs *e-commerce*, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi atau sumbangan, mengirim uang ke pengguna PayPal

lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet. PayPal mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau *Money order* yang prosesnya lambat.

2. Sejarah Paypal

Perusahaan Paypal (Paypal corp.) seperti yang dikenal sekarang adalah penggabungan antara perusahaan Confinity dan X.com pada tahun 2000. Confinity didirikan pada desember 1998 oleh Peter Thiel dan Max Levchin, awalnya sebagai alat pembayaran Palm Pilot dan sebagai perusahaan

kriptograpi (ilmu pembacaan sandi, tulisan-tulisan atau angka-angka rahasia). Sedangkan X.com didirikan oleh Elon Musk pada maret 1999, yaitu perusahaan penyedia jasa perencanaan keuangan. Kedua perusahaan lokasi pertamanya adalah kantor di 165 University Avenue di Palo Alto, California, rumah dari beberapa pemula di Silicon Valley. Ebay melihat perkembangan penggunaan Paypal dan menyimpulkan Paypal cocok sebagai salah satu alat pembayaran di ebay. Pada mei 1999 ebay membeli Billpoint dan menjadikan Billpoint sebagai alat pembayaran utama ebay saat itu dan membuat Billpoint khusus hanya untuk alat pembayaran di ebay saja, karenanya Paypal hanya tampil beberapa kali sebagai pilihan alat pembayaran di ebay dibandingkan Billpoint. Tetapi karena masyarakat lebih menyukai Paypal karena mudah dan lebih aman, pada Februari 2000 rata-rata ada 200.000 penawaran barang perhari yang menggunakan

Paypal sedangkan Billpoint hanya 4.000 penawaran. Pada april 2000 lebih dari 1 juta penawaran menggunakan Paypal.

3. Keamanan Transaksi Paypal

PayPal lebih aman bila dibandingkan dengan alat pembayaran *online* yang lain. Hal ini karena pembeli yang merasa dirugikan atau tidak sesuai deskripsi yang diberitahukan, bisa meminta uang kembali kepada penjual dalam waktu maksimal 45 hari setelah terjadi pembayaran. Jika pembeli menggunakan kartu kredit akan mendapatkan pengembalian uang *chargeback* dari perusahaan kartu kreditnya. PayPal juga melindungi penjual dari pengembalian uang atau komplain yang tidak benar dari pembeli sesuai pembuktian. Perlindungan untuk penjual dirancang untuk melindungi penjual dari klaim pembeli yang mengaku telah mengirim uang yang tidak mempunyai catatan bukti pembayaran dan deskripsi transaksi, setiap pembelian dan pembayaran menggunakan PayPal selalu ada catatan bukti pembayarannya di account PayPal pengirim dan penerima uang, sebagai bukti jika benar telah terjadi pengiriman uang antara keduanya. Bisa diambil kesimpulan bahwa menggunakan PayPal lebih aman dari alat pembayaran online lain bagi pengirim dan penerima uang karena ada bukti pembayaran dan catatan deskripsi, serta dapat melakukan komplain yang benar jika terjadi sesuatu atau terhindar dari komplain yang salah.

4. Perbedaan Akun pada Paypal

Terdapat tiga buah jenis akun yang disediakan oleh PayPal untuk para konsumennya, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Akun Personal

Dengan akun tipe ini, pengguna sudah dapat mengirim dan menerima uang dan melakukan penjualan dengan eBay. Pada tipe ini, pengguna bisa menerima pembayaran dari akun Paypal lain, namun tidak bisa menerima pembayaran dari *credit* atau *debit card*. Tidak ada biaya untuk setiap transaksi yang dilakukan pada tipe ini. Terdapat limit berapa banyak uang yang dapat diterima per bulannya. Tipe personal ini tidak cocok untuk pengguna PayPal yang merencanakan untuk berjualan produk dalam jumlah yang besar.

b. Akun Premier

Tipe ini hampir sama dengan akun Personal, bedanya pada tipe ini pengguna bisa menerima pembayaran dari *credit card*, *debit card* dan rekening bank. Pengguna juga bisa menggunakan fasilitas *shopping cart* dan fasilitas laporan pembayaran (payment reporting tool). Akun Premier cocok digunakan untuk penjual yang ingin menjual produknya secara reguler. Untuk pengguna yang memiliki akun personal, pengguna tersebut dapat melakukan upgrade ke akun Premier.

c. Akun Business

Tipe ini cocok digunakan untuk bisnis yang berskala besar atau *online store*. Pada tipe ini pengguna diperbolehkan menggunakan laporan dan *tool* eBay tanpa adanya persyaratan mengenai jenis transaksi. Pengguna akan dikenakan biaya dalam menggunakan akun tipe ini. Jika saat ini pengguna memiliki akun Personal atau Premier, pengguna dapat melakukan upgrade ke akun Business. PayPal tidak mengenakan biaya pada pembeli dalam mengirimkan uang ke penjual. PayPal akan mengenakan biaya kepada pengguna sebagai penjual (penerima uang) sebesar 1.9% hingga 2.9% dari jumlah uang yang diterima.

5. Cara pendaftaran Paypal

Proses pendaftaran untuk memperoleh akun PayPal memerlukan data seperti email, nama, alamat, nomor telepon, nomor kartu kredit jika pendaftar memiliki kartu kredit, dan nomor rekening bank. Langkah-langkah untuk memperoleh akun PayPal, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Masuk ke situs www.paypal.com
b. Klik SignUp untuk mendaftar
c. Selanjutnya ada pilihan negara dan tipe akun yang diinginkan. Setelah memilih negara dan tipe akun yang diinginkan, tekan Continue.

d. Selanjutnya masukan informasi seperti nama, alamat, nomor telepon, email. Untuk jenis mata uang disarankan memilih U.S. Dollar karena mata uang rupiah belum tersedia di PayPal. Email yang dimasukan akan menjadi usernae PayPay untuk melakukan proses login atau transaksi. Isi password dengan kombinasi huruf dan angka, minimal delapan karakter. Pada password recovery pilih dan isikan dua pertanyaan dan jawaban pribadi untuk mendapatkan password kembali jika suatu saat pengguna lupa akan passwordnya.

e. Baca User Agreement dan Privacy Policy jika diperlukan, lau beri tanda *cheklist* pada pilihan Yes dan ketikan kode pengaman yang berwarna kuning pada kolom yang tersedia tanpa ada spasi.

f. Jika data yang dimasukan sudah sesuai, tekan SignUp.

g. Selanjutnya sistem akan meminta pengguna untuk memasukan nomor kartu kredit yang akan digunakan untuk memasukan dana ke akun PayPal, kemudian klik Add Card. Apabila pengguna tidak ingin memasukan data kartu kredit atau pengguna tidak mempunyai kartu kredit, klik Cancel.

h. Pengguna akan menerima email konfirmasi bahwa pengguna telah mendaftar dan untuk mengaktifkan akun PayPal. Buka email dari PayPal tersebut dan klik link konfirmasi yang terdapat didalamnya untuk konfirmasi kepemilikan akun PayPal.

i. Setelah itu pengguna akan dibawa kembali ke situs PayPal dan sistem akan meminta pengguna untuk memasukan password, setelah itu pengguna akan masuk ke halaman My Account.

j. Jika pengguna sudah memasukan data kartu kredit di halaman My Account akan muncul bacaan Expanded Option. Baca instruksinya dan tekan tombol Get Number untuk menjadi Verified member PayPal.

k. Untuk mendaftar menjadi Verified member PayPal, tekan tombol Get Number untuk mendapatkan empat digit kode keamanan dari PayPal yang akan dikirimkan ke dalam pernyataan bulanan kartu kredit pengguna dan akan dikenakan biaya sebesar $ 1,95 untuk keperluan ini. Jika sudah mendapatkan empat digit kode keamanan tersebut dari pernyataan bulanan kartu kredit, login dengan account PayPal kemudian pada halaman My Account klik bagian Active Account-Complete Expanded User Enrollment. Setelah memasukan empat digit kode keamanan tersebut, akun PayPal akan menjadi Verified member dan akan ditambahkan $ 1,95 ke dalam akun PayPal pengguna.

6. Cara Verifikasi Akun Paypal Menggunakan Rekening Bank

Cara verifikasi akun PayPal dapat menggunakan kartu kradit, rekening bank atau Virtual Credit Card (VCC). Langkah-langkah untuk melakukan verifikasi akun PayPal dengan menggunakan rekening bank adalah sebagai berikut:

a. Untuk melakukan verifikasi, klik Get Verified pada halaman My Account.
b. Setelah itu, klik pilihan Link My Bank Account kemudian isi formulir yang disediakan. Pastikan nama yang diisikan pada formulir sama dengan nama di rekening bank. Isi nama bank penerima dan kode bank penerima.
c. Kemudian klik Add Bank Account setelah data yang dimasukan benar dan lengkap.
d. Setelah itu, akan muncul konfirmasi dari PayPal bahwa pengguna telah melakukan verifikasi akun PayPal dengan menggunakan rekening bank.
e. Tunggu dua sampai tiga hari. PayPal akan mengirimkan deposit ke rekening pengguna. Kemudian masukan dua buah deposit tersebut untuk memverifikasi akun PayPal. Setelah itu, akun PayPal sudah terverifikasi secara gratis dan bisa menggunakannya untuk proses transaksi *online*.

II.2.5 Software Pendukung

II.2.5.1 HTTP

HTTP merupakan sebuah protokol yang didesain untuk men-*transfer* informasi dalam bentuk *hypermedia* antara *server* dengan sebuah *client.* HTTP juga men-*transfer* data suatu informasi melalui *header*-nya. *Header* HTTP ini merupakan bentuk pengembangan dari *Multipurpose Internet Mail Extentions*

(MIMEs). Pengembangan ini memungkinkan HTTP untuk men-*transfer* informasi dalam bentuk biner dan informasi dalam bentuk yang tidak standar yang berhasil dinegosiasi antara *server* dan *client*. Secara umum, delay akan terjadi pada saat melakukan suatu negosiasi sebelum proses *transfer* data. Karena lama dari *delay* yang disebabkan oleh *overhead* akan menjadi *relative* lebih besar pada *transfer* data yang sebetulnya singkat.

II.2.5.2 HTML

HTML *(Hypertext Markup Language)* adalah bahasa pendeskripsi halaman yang ,menciptakan dokumen-dokumen *hypertext* atau *hypermedia*. HTML memasukan kode-kode pengendali dalam sebuah dokumen pada berbagai poin yang dapat dispesifikasikan, yang dapat menciptakan hubungan (*hyperlink*) dengan bagian lain dokumen tersebut atau dengan dokumen lain yang berada di *world wide web* [9].

II.2.5.3 MySql

Mysql merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *Source Code* (kode yang digunakan untuk membuat Mysql). Sebagai *software* DBMS, Mysql memiliki sejumlah fitur seperti :

1. Multiplatform : Mysql tersedia dalam beberapa platform seperti Windows, Linux, Unix, dan lain lain.
2. Andal, cepat dan mudah digunakan.
3. Jaminan keamanan akses : Mendukung pengamanan database dengan berbagai macam kriteria pengaksesan.

II.2.5.4 PHP

PHP singkatan dari *PHP Hypertent Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam perkembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML[6].

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Pada tahun 1995 dikeluarkan versi pertama yang dapat digunakan oleh umum dengan nama *Personal Home Page Tools*. Pada pertengahan 1995 meluncurkan PHP 2.0.

Pada tahun 1996, PHP telah banyak digunakan dalam website di dunia. Sebuah kelompok pengembang *software* yang terdiri dari Rasmus, Zeew Suraski, Andi Gutman, Stig Bakken, Shane Caraveo, dan Jim Winstead bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0. Akhirnya pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. Penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkan PHP 4.0. Tidak berhenti sampai di situ, kemampuan PHP terus bertambah dan telah dikeluarkan PHP 5.0.x.

Kelebihan PHP [6]:

1. PHP digunakan pada semua sistem operasi antara lain Linux, Unix (termasuk varianya *HP-UX, solaris, dan openBSD), Microsoft Windows, Mac Os X, Risc Os*.
2. PHP mendukung banyak web server seperti *Apache, Microsoft Internet Information Server* (MIIS), *Personal Web Server* (PWS), *Netscape and iPlanet Servers, Oreilly Website Pro Server, Audium, Xitami*, omniHTTTPd, dan lain lain.
3. PHP dapat bekerja sama sebagai suatu CGI processor.

4. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (*Hypertext Markup Language*)
5. PHP dapat mangolah keluaran gambar, file pdf, dan movie flash.
6. PHP dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan File XML lainnya.

Database yang dapat didukung PHP antara lain Adabas D, dBase, Direct MS-SQL, Empress, FilePro (read only), Front Base, Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, Interbase, MSQL, MySQL, ODBC, Oracle (OC17 dan OCI 18), Ovrimos, PostgrSQL, Solid, Sybase, Unix DBM, dan Velocis[6].

II.2.5.5 Apache Web Server

Web server merupakan suatu server internet yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) untuk melayani semua proses pentransferan data. Apache merupakan turunan dari web server yang dikembangkan oleh NCSA (*National Center for Supercomputing Application*) sekitar tahun 1995 yang dikenal dengan NCSA HTTP Daemon (NCSA HTTPd). Apache webserver memiliki program pendukung cukup banyak yang dapat memberikan layanan yang cukup bagi penggunanya[12]. Berikut adalah program pendukung apache web server :

1. Kontrol akses
2. Common Gateway Interface(CGI), yang paling terkenal dan sangat sering digunakan adalah Perl (*Practical Extraction and Report Language*).
3. PHP (*Personal Home Page*)
4. SSI (*Server Side Include*)

II.2.5.6 Xamp Apache Server

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program untuk menjankan fungsinya sebagai *server* yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP *Server*, MySQL database, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrogramaan PHP dan Perl. XAMPP adalah nama yang merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General *Public License* dan bebas, merupakan *web server*yang mudah digunakan yang dapat mampu melayani halaman dinamis. Saat ini, XAMPP tersedia untuk sistem operasi Microsoft Windows, Linux, Sun Solaris dan Mac OS X [11].

II.2.5.7 Cascading Style Sheets (CSS)

CSS merupakan bentuk kependekan dari cascading style sheets, sebenarnya CSS bukan merupakan bahasa pemrogaman, akan tetapi dapat kita sebut dengan dokumen special yang berguna untuk melakukan pengaturan pada setiap komponen web. Inti dari dokumen CSS adalah Tag HTML, di dalam CSS Tag HTML tidak lagi disebut sebagai tag akan tetapi akan disebut sebagai selector[8].

Fungsi terpenting dari dokumen CSS adalah melakukan pengaturan halaman web dengan *system style*, karena dokumen CSS merupakan bentuk turunan dari elemen HTML (perintah html) maka dokumen ini merupakan kode yang embedded dengan Tag HTML, dalam penggunaannya kedua objek ini akan sangat berhubungan dan seakan tidak pernah terpisah[8].

II.2.5.8 Macromedia Dreamweaver

Macromedia dreamweaver adalah software propesional untuk desain, pemrograman dan manajemen situs web dengan tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi. Tingkat fleksibilitas dimaksud memungkinkan user dengan keahlian tingkat lanjut (advance) untuk membuat situs web dengan cara menulis langsung kode HTML pada tools pemrograman yang terintegrasi pada software ini. Dreamweaver mendukung lima jenis teknologi server yaitu ASP.Net, ASP, JSP, ColdFusion, dan PHP[8].

II.2.6 E-Commerce

Perdagangan elektronis atau *e-commerce* adalah segala bentuk kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara electronic[5]. Domain *e-commerce* berupa B2B, B2C, C2B, dan C2C. Adapun penjelasan dari domain *e-commerce* adalah sebagai berikut :

1. Business-to-Business (B2B) : Bentuk jual beli produk atau jasa yang mellibatkan dua atau beberapa perusahaan dan dilakukan secara electronis. Umumnya perusahaan-perusahaan yang terlibat adalah pemasok, distributor, pabrik, toko dan lain-lain. Kebanyakan transaksi berlangsung secara langsung antar dua sistem. Model seperti ini telah banyak diterapkan. Misalnya, yang terjadi antara Wal-Mart dan para pemasoknya.
2. Business-to-Consumer (B2C) : Bentuk jual beli produk yang melibatkan perusahaan penjual dan konsumen akhir yang dilakukan secara electronis. Perusahaan terkenal yang melayani B2C antara lain adalah Dell (*www.del.com*), Cisco (*www.Cisco.com*), dan Amazon

(*www.amazon.com*). B2C banyak diminati oleh banyak pemakai internet kerena pembelian produk dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu umumnya harga produk lebih murah dan konsumen bisa membayar dengan kartu seperti Master Card atau Visa Card.

3. Consumer-to-Consumer (C2C) : Kadang disebut person-to-person (Ebert dan Griffin,2003) menyatakan model perdagangan yang terjadi antara konsumen dengan konsumen yang dilakukan secara electronis. Seperti situs eBay (*www.ebay.com*) menyediakan sarana yang memungkinkan orang-orang dapat menjual atau membeli barang diantara mereka sendiri.
4. Consumer-to-Business (C2B) : Beberapa situs telah berinisiasi untuk mendukung bisnis yang berbasiskan konsumen kepebisnis (Consumer-to-Business atau C2B). Sebagai contoh *Priceline.com* merupakan situs ynng memungkinkan seseoraang menjual rumah keperusahaan ini. Dalam hal ini, internet dapat digunakan sebagai sarana untuk negosiasi[5].

II.2.6.1 Manfaat E-Commerce

Manfaat bagi Perusahaan:

1. Memperluas penjualan hingga kepasar nasional dan internasional.
2. Akses informasi menjadi lebih cepat.
3. Efisien, Perusahaan yang berdagang secara elektronik tidak membutuhkan kantor dan toko yang besar, menghemat kertas-kertas yang digunakan untuk transaksi-transaksi, periklanan dan pencatatan-pencatatan.

Manfaat bagi Konsumen :

1. *E-Commerce* memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
2. *E-Commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, mereka bisa memilih berbagai macam produk.
3. Konsumen bisa menerima informasi yang relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.

Manfaat bagi Masyarakat Umum :

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

II.2.6.2 Kelebihan E-Commerce

Kelebihan bagi Perusahaan :

1. *E-Commerce* menurunkan biaya pembuatan, pemprosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
2. *E-Commerce* memperkecil biaya telekomunikasi.

Kelebihan bagi Konsumen *:*

1. Konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk/jasa yang dibutuhkan dan bertransaksi dengan cara yang cepat dan mudah.

2. Konsumen tidak perlu mendatangai toko tempat perusahaan menjajakan barangnya.

3. Konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai lokasi, baik dari rumah, kantor, warnet, atau tempat-tempat lainnya.

Kelebihan bagi Masyarakat Umum :

1. Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan, konsumen tidak perlu melakukan perjalanan ke toko-toko, dimana hal ini akan mengurangi jumlah kendaraan yang berlalulalang dijalanan.
2. *E-Commerce* merangsang orang-orang untuk mempelajari teknologi komputer demi kepentingan mereka sendiri.

II.2.6.3 Kekurangan E-Commerce

Walaupun adanya *e-commerce* memberi banyak kelebihan, masih terdapat berbagai kekurangan dari *e-commerce* antara lain :

Kekurangan bagi Perusahaan :

1. Keamanan sistem rentan diserang.
2. Dapat memicu terjadinya tindakan ilegal yaitu penjiplakan ide dan perang harga.

Kekurangan bagi Konsumen *:*

1. Biaya tambahan untuk mengakses internet.
2. Berkurangnya waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain.
3. Berkurangnya rasa kepercayaan karena konsumen berinteraksi hanya dengan komputer.

Kekurangan bagi Masyarakat Umum :

1. Berkurangnya interaksi antar manusia.
2. Terdapat bahaya potensial karena dapat terjadi kesenjangan social antara orang-orang yang memiliki kemampuan teknis dalam *e-commerce* dengan yang tidak, yang memiliki keahlian digaji lebih tinggi dari pada yang tidak.
3. Munculnya teknologi baru akan membuat teknologi lama tidak dimanfaatkan lagi.

II.2.6.4 Keamanan E-Commerce

Keamanan merupakan bagian yang penting, karena menyangkut masalah keamanan data user dan juga keamanan data kita, masalah seperti enkripsi data pada saat transaksi menggunakan kartu kredit, aplikasi yang sudah banyak dipakai yaitu SSL (*Scure Socet Layer).*

Secure Socket Layer (SSL) dikembangkan oleh Netscape Communication Corp pada tahun 1994. SSL melindungi transmisi HTTP dengan menambahkan lapisan enskripsi pengaman[1].

II.2.6.5 Media Komunikasi E-Commerce

Media komunikasi yang digunakan dalam *e-commere* antara lain :

1. Yahoo Messenger

   Chatting merupakan sarana diskusi yang bisa dilakukan dengan percakapan dengan mengetikan pesan lalu saling menjawab. Atau bahkan hingga bercakap langsung dengan meggunkan suara, serta ditambah gambar yang ada di kamera yang disebut dengan teleconference. Chatting dapat digunakan apabila konsumen mempunyai waktu yang luang untuk berkomunikasi dengan perusahaan[2].

   Salah satu program chatting yang terkenal digunakan di internet adalah yahoo messenger, yang disingkat dengan YM!. Yahoo Messenger memiliki fasilitas yang menarik dibandingkan dengan messenger lainnya. Yaitu kemampuannya berinteraksi dengan berbagai fitur yang dimiliki oleh layanan yahoo!. Seperti ;

   a. Pemberitahuan *e-mail* yang masuk ke Yahoo!Mail.
   b. Berinteraksi dengan pengguna sesama komunitas yahoo!.
   c. Layanan ini bisa digunakan melalui sms dari berbagai operator seluler diseluruh dunia.
   d. Mendukung komunitas melalui webcam untuk berinteraksi dengan sesama anggota YM!.
   e. Dan berbagai fitur lainya.

2.E-mail

Email berasal dari kata *electronic mail*. Email adalah salah satu cara untuk mengirimkan pesan dalam format data *electronic* dari suatu komputer ke komputer lainnya.[2]

E-mail dapat digunakan ketika konsumen tidak memiliki waktu luang untuk berkomunikasi dengan perusahaan dan tanpa harus menunggu dengan lama balasan atas *e-mail* yang kita kirim.

2 *Short Message Service* (SMS)

SMS (*Short Message Service*) secara umum dapat diartikan sebagai sebuah service yang memungkinkan ditransmisikannya pesan text pendek dari dan ke mobile phone, fax, mesin, atau IP address. Disebut pesan text pendek karena pesan yang dikirimkan hanya berupa karakter text dan tidak lebih dari 160 karakter. Dalam perkembangannya, SMS menjadi salah satu service yang banyak diminati dan digunakan oleh user.

3 Telepon

Telepon merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan). Kebanyakan telepon beroperasi dengan menggunakan transmisi sinyal listrik dalam jaringan telepon sehingga memungkinkan pengguna telepon untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Telepon digunakan ketika konsumen ingin berkomunikasi langsung dengan perusahaan dan konsumen tidak mempunyai waktu luang untuk melakukan chatting,e-mail,dan lainnya.

II.2.6.6 Media Penyebaran E-Commerce

Media Penyebaran merupakan media yang dapat dijadikan sebagai media promosi. Dalam urusan bisnis, Facebook dan Twitter bisa dijadikan alat untuk mengumumkan kabar terbaru atau posting blog terbaru dari sebuah perusahaan bahkan berinteraksi dengan konsumen. Facebook dan Twitter juga memudahkan kolaborasi internal dan komunikasi dalam sebuah kelompok. Facebook dan Twitter dapat digunakan ketika konsumen memiliki waktu luang dalam berinteraksi dengan perusahaan.

1. Facebook

   Facebook adalah situs web jaringan sosial yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg.

2. Twitter

   Twitter merupakan media penyebaran informasi pesan secara singkat, padat dan real time didalam kalimat kurang dari 140 karakter kepada pembacanya diseluruh dunia.