BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Busana Muslim Annisa didirikan ole H.Asep Pasha pada tahun 2002,produk yang di beri label Annisa ini di rancang dan di buat di *home industry* Busana Muslim Annisa yang berada di jalan di Jl.Rancabentang Utara No.265 Bandung, kemudian produk Annisa dipasarkan di Ps.Tanah Abang Jakarta. Selama kurang lebih 9 tahun berdiri,Busana Muslim Annisa belum mempunyai cabang dan perusahaan masih di kelola langsung oleh keluarga besar H.Asep Pasha sampai sekarang.

2.1.2 Logo Perusahaan

Logo adalah suatu bentuk gambar yang memiliki arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat.



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

Arti :

1. Warna biru melambangkan pengaruh yang tenang, kerjasama, dan bijaksana yang dikandung oleh perusahaan
2 Huruf yang dirangkai menjadi suatu kata “ Annisa “ melambangkan bahwa perusahaan di miliki oleh keluarga besar pendiri perusahaan.

2.1.3 Badan Hukum Perusahaan

Busana Muslim Annisa yang berada di Jl.Rancabentang Utara No.265 Bandung ini didirikan resmi berdasarkan **Perseroan Komanditer CV.ANNISA_nomor : 04.-** Mengenai penggunaannya untuk keabsahan berdagang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Internet

Internet “Interconnected Network” adalah sebuah system komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap computer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa kalur utama yang disebut “*internet backbone*” dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan “*unique name*” yang biasa disebut dengan “alamat IP” 32 bit [1].

Dengan adanya hubungan komunikasi lintas jaringan pada *internet*, setiap komputer yang terdapat di dunia dapat terbubung satu dengan yang lain. Hal inilah yang menyebabkan komunikasi di *internet* sangat cair. Karena

penggunaan *internet* tidak mengenal batas negara, status ekonomi, idiologi dan faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat komunikasi dan pertukaran informasi di dunia nyata. Dengan alasan inilah, sebagian orang menyebut *internet* sebagai revolusi di bidang teknologi dan informasi [1].

2.2.1.1 Kekurangan dan Kelebihan Internet

Internet merupakan salah satu tempat agar dapat mengakses informasi dengan sangat luas, hal ini memang merupakan salah satu kelebihan menggunakan internet, namun sebenarnya akses informasi yang sangat luas menggunakan internet ini bukan berarti tanpa memiliki dampak buruk. Apalagi hal ini bergantung dari siapa yang mengakses internet tersebut. Berikut ini penjelasan tentang positif dang negatif yang didampakkan oleh internet[24] :

1. Kelebihan Internet
    a. *Internet* dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi ilmu pengetahuan. Informasi ilmu pengetahuan misalnya dapat dicari di google atau juga bisa masuk ke wikipedia.com untuk mencari artikel mengenai pengetahuan yang ingin diperoleh.
    b. Internet dapat digunakan untuk memperoleh berita ter*update*. Banyak situs berita yang sekarang dapat dimanfaatkan untuk mencari berita, misalnya detik.com, vivanews.com, okezone.com, dan kompas.com serta berita tersebut dapat peroleh secara gratis.
    c. Bisnis online, juga dapat dijalankan melalui internet.

d. Bergaul di dunia maya melalui website *social networking*. Situs seperti facebook.com dan twitter.com dapat dimanfaatkan untuk menjalin silahturahmi secara *online*.

2. Kekurangan Internet

   a. Akses situs porno yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Dengan begini moral seseorangpun dapat terpengaruh.

   b. Adanya ancaman dari virus-virus yang ada di dunia maya, kadang seseorang sengaja melakukan penyebaran virus agar para pengguna internet dapat terpengaruh.

   c. Pencurian data di komputer anda, kadang ada *hacker* yang dengan sengaja melakukan pencurian data-data sensitif pada komputer anda, misalnya foto, password yang disimpan di komputer, dan salinan dokumen penting.

2.2.2 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media [8].

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi dua yaitu [8]:

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

2.2.3 *Website*

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di *Internet*. Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar[9].

Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa *website*

membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar dapat mengakses situs tersebut[9].

2.2.4 *Ecommerce*

2.2.4.1 Definisi *E-commerce*

E-commerce merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web internet* (Shim, Qureshi, Siegel, 2000) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk *internet* (Turban, Lee, King, Chung, 2000). Kalakota dan Whinston (1997) mendefinisikan *e-commerce* dari beberapa perspektif berikut [2] :

3. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya.
4. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
5. Dari perspektif layanan, *e-commerce* merupakan satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
6. Dari perspektif online, *e-commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di *internet* dan jasa *online* lainnya.

2.2.4.2 Jenis-Jenis *E-Commerce*

Kegiatan *e-commerce* mencakup banyak hal, untuk membedakannya *e-commerce* dibedakan menjadi 6 jenis yaitu[2]:

1. *Business-to-business* (B2B)

   Kebanyakan *e-commerce* yang diterapkan saat ini merupakan tipe B2B. *e-commerce* tipe ini meliputi transaksi IOS yang digambarkan tadi serta transaksi antar organisasi yang dilakukan di *electronic market*. Contohnya Wal-Mart dengan Warner-Lambert.

2. *Business-to-consumer* (B2C)

   Ini merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan. Pembeli khas di Amazon.com adalah seorang konsumen atau seorang pelanggan.

3. *Consumer-to-consumer* (C2C)

   Dalam kategori ini, seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya. Contohnya adalah ketika ada perorangan yang melakukan penjualan di *classified ads* dan menjual properti rumah hunian, mobil dan sebagainya.

4. *Consumer-to-business* (C2B)

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

5. *Nonbusiness E-commerce*

Dewasa ini makin banyak lembaga non-bisnis seperti lembaga akademis, organisasi nirlaba, organisasi keagamaan, organisasi sosial, dan lembaga-lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai tipe *e-commerce* untuk mengurangi biaya atau untuk meningkatkan operasi dan layanan publik.

6. Intrabusiness (Organizational) E-commerce

Yang termasuk ke dalam kategori ini adalah semua aktivitas intern organisasi, biasanya dijalankan di internet, yang melibatkan pertukaran barang, jasa atau informasi. Akivitas yang tercakup dapat beragam tingkatannya, mulai penjualan produk perusahaan ke pekerja, hingga pelatihan secara online dan pemangkasan biaya.

2.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan *E-Commerce*

Setiap sistem mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, *e-commerce* pun mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu[3] :

1. Kelebihan *e-commerce*
    a. Jangkauan pasar akan lebih luas, mencakup seluruh dunia.
    b. Menghemat ruang toko (secara fisik) juga sumber daya manusia yang dipekerjakan.
    c. Waktu kerja yang *fleksibel*, anda dapat membuka toko selama 24 jam, 7 hari dalam seminggu dan tanpa libur.

d. Dapat menambahkan barang pada toko tanpa harus memikirkan tempat menaruh barang tersebut.
e. Konsumen akan memperoleh informasi barang secara detail.
b. Juga dapat meniadakan adanya perantara perdagangan.

2. Kekurangan *e-commerce*

a. Kelemahan sistem yang digunakan, ada kemungkinan adanya pembajakan kartu kredit, *hacking* ke situs atau pencurian data pelanggan.
b. Jenis dan kualitas barang tidak sesuai dengan keinginan konsumen. Namun hal ini dapat anda antisipasi dengan melakukan pengepakan barang yang bagus dan menggunakan jasa pengiriman yang terpercaya.
c. Tidak tepat waktu dalam pengiriman barang.

2.2.5 *Database*

2.2.5.1 Definisi *Database*

Database adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu [4].

Secara umum database berarti kumpulan dari table-tabel yang saling berelasi,disusun secara logis, sehingga menghasilkan informasi yang bernilai guna dalam proses pengambilan keputusan[10].

Ada beberapa model *database* antara lain yaitu :

1. Model *database* Hirarki di sebut juga model pohon, karena hubungan antara simpul digambarkan seperti struktur pohon yang dibalik dengan pola hubungan orang tua – anak. Kelemahan utama dai model *database* ini adalah ketidakmampuannya dalam mengelola hubungan banyak ke banyak (*many to many*). Sehingga apabila ada jenis hubungan ini pada model *database*, maka banyaknya redudansi *database* tidak dapat terelakkan lagi.
2. Model *database* Jaringan merupakan pengembangan dari model *database* hirarki, dimana kelemahan yang ada pada model *database* hirarki telah dapat diatasi dengan model *database* jaringan ini. Dalam model ini, data dipresentasikan sebagai koleksi record dan hubungan antar record dipresentasikan sebagai pointer.
3. Model *database* Relasi merupakan model database yang paling banyak digunakan saat ini, karena paling sederhana dan mudah digunakan serta yang paling penting adalah kemampuannya dalam mengakomodasi berbagai kebututhan pengelolaan *database*. Sebuah *database* dalam model ini disusun dalam bentuk tabel dua dimensi yang terdiri dari baris (*record*) dan kolom (*field*), pertemuan antara baris dengan kolom disebut item data (data value), tabel-tabel yang ada di hubungkan sedemikian rupa menggunakan *key field* sehingga dapat meminimalkan duplikasi data.

2.2.5.2 Jenis – Jenis Kunci

Pada atribut atau *field* dari masing-masing entity diharuskan memakai *key* yaitu sebagai penanda atribut tersebut agar bisa digunakan untuk nantinya dan biasanya *field* kunci ini bersifat unik. Jenis-jenis kunci tersebur adalah sebagai berikut[10]:

1. *Candidat key* (kunci kandidat/kunci calon)

   Kunci kandidat adalah sebuah atribut atau lebih yang secara unit mengidentifikasi sebuah *record*.

2. *Primary key* (Kunci primer)

   Primary key merupakan *Candidat key* yang telah dipilih untuk mengidentifikasi setiap *record* secara unik.

3. *Alternatife Key* (Kunci alternatif)

   Alternatif Key adalah kunci kandidat yang tidak dipakai sebagai *primary key*. Kerap kali kunci alternatif dipakai sebagai kunci pengurut dalam laporan misalnya.

4. *Foreign Key* (Kunci Tamu)

   Foreign Key adalah satu *atribute* (atau satu set atribut) yang melengkapi satu *relationship* (hubungan) yang menunjukan ke induknya. Kunci tamu ditempatkan pada entity anak dan sama dengan kunci primary induk direlasikan. Hubungan antara *entity* induk dengan anak adalah hubungan satu lawan banyak.

2.2.6 *Flowmap*

Flowmap adalah campuran peta dan *flow chart*, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. *Flowmap* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Beberapa petunjuk yang harus diperhatikan yaitu[11] :

1. Flowmap digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
5. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati.
6. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

2.2.7 Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan aplikasi dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar. Dimana lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam aplikasi. Dalam penggambaran ini, sistem dianggap sebagai sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci,

karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang mengaksesnya [6].

2.2.8 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama *Bubble chart, Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program[12].

2.2.9 *Entity Relation Diagram*

Diagram E-R digunakan untuk menggambarkan secara sistematis hubungan antar entity-entity yang ada dalam suatu sistem database menggunakan simbol-simbol sehingga lebih mudah dipahami. Simbol-simbol yang di maksud adalah[8] :

1. Entiti

   Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

   Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar *atribut* diwakili oleh simbol elips.

3. Hubungan / Relasi

   Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.hubungan atau relasi di wakili oleh symbol belah ketupat.

4. Derajat Relasi

   Dalam hubungan antar entity, juga harus ditentukan derajat relasi antar entity. Derajat relasi menunjukkan jumlah maksimum record suatu entity ber-relasi dengan record pada entity yang lainnya. Derajat relasi terbagi menjadi empat derajat, yaitu [8] :

   a. Relasi *one to one*

      Artinya **satu** record pada entity A ber-relasi paling banyak **satu** record juga pada entity B, begitu juga sebaliknya, satu record pada entity B, ber-relasi paling banyak satu record

juga dengan entity A. Dalam diagram E-R, relasi ini disimbolkan dengan angka 1.

b. Relasi *one to many*

Artinya **satu** record pada entity A ber-relasi dengan beberapa record pada entity B, tapi tidak sebaliknya, setiap record pada entity B ber-relasi paling banyak satu record dengan entity A. Dalam diagram E-R, relasi ini disimbolkan dengan angka **1** untuk menyatakan satu dan huruf **M** atau **N** untuk menyatakan banyak.

c. Relasi *many to many*

Artinya beberapa record pada entity A dapat ber-relasi dengan beberapa record juga pada entity B, begitu juga sebaliknya, beberapa record pada entity B dapat ber-relasi dengan beberapa record juga pada entity A. Dalam diagram E-R, relasi ini disimbolkan dengan huruf **M** atau **N** untuk menyatakan banyak.

d. Relasi *many to one*

Jenis relasi ini adalah kebalikan dari relasi satu ke banyak, dimana setiap record pada entity A hanya dapat ber-relasi paling banyak 1 record pada entity B, tapi tidak sebaliknya, satu record pada entity B dapat ber-relasi dengan beberapa record pada entity A.. Dalam diagram E-R, relasi ini

disimbolkan dengan angka **1** untuk menyatakan satu dan huruf **M** atau **N** untuk menyatakan banyak.

2.2.10 HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan formating hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan perintah-perintah HTML[13].

2.2.11 PHP

PHP, yang merupakan singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor"* adalah Open Source secara luas digunakan tujuan umum bahasa script yang sangat cocok untuk pengembangan Web dan dapat dimasukkan ke dalam HTML. Sintaks-nya mengacu pada C, *Java*, dan *Perl*, dan mudah untuk belajar. Tujuan utama dari bahasa adalah untuk memungkinkan pengembang web untuk menulis halaman web yang dihasilkan secara dinamis dengan cepat, tetapi lebih banyak lagi yang dapat dilakukan dengan PHP[14].

Berikut adalah keunggulan dari script PHP [3] :

1. *Source* program atau *script* tidak dapat dilihat dengan menggunakan view HTML *source* yang ada pada *web browser*.
2. *Script* tersebut dapat memanfaatkan sumber aplikasi dimiliki oleh *server*, seperti misalnya untuk keperluan database *connection*. Saat ini PHP sudah mampu melakukan koneksi dengan berbagai database.
3. Pada aplikasi yang dibuat dengan PHP, pada saat dijalankan server akanmengerjakan script dan hasilnya lah yang dikirimkan ke *web browser*. Hal itu akan menyebakkan aplikasi tidak memerlukan kompatibilitas *web browser*.
4. PHP dapat melakukan semua aplikasi program CGI, seperti mengambil nilai form, menghasilkan halaman web yang dinamis, mengirimkan dan menerima cooki. PHP juga dapat berkomunikasi dengan layanan-layanan yang menggunakan *protocol* IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, dan lainnya.

2.2.12 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (file). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat mengendalikan ukuran

gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya[5].

2.2.13 *Macromedia Dreamwaver*

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana disukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver mambuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan *tool-tool* yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman dalam mendesain web[15].

2.2.14 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Sistem yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto. Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web*[22].

2.2.15 Web Browser

Web browser adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Terdapat banyak penjelajah web yang telah digunakan banyak orang seperti Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan Google Chrome. Penjelajah web adalah jenis agen pengguna yang paling sering digunakan. Web sendiri adalah kumpulan jaringan berisi dokumen dan tersambung satu dengan yang lain, yang dikenal sebagai World Wide Web [23].

2.2.16 MySQL

MySQL adalah database server relasional gratis dibawah lisensi GNU (*General Public License*). Dengan sifatnya yang *Open Source*, memungkinkan juga user untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifk mereka sendiri. MySQL merupakan database *server multi-user* dan *multi-threaded* yang tangguh(*robust*). Dengan memiliki banyak feature MySQL bisa bersaing dengan database komersial sekalipun[7].

2.2.17 SSL (*Secure Socket Layer*)

SSL adalah sebuah protokol yang dikembangkan oleh Netscape untuk mentransmisikan dokumen pribadi melalui internet. SSL menggunakan suatu sistem kriptografi yang menggunakan dua kunci untuk mengenkripsi data sebuah kunci publik yang diketahui semua orang dan kunci pribadi atau

rahasia yang hanya diketahui oleh penerima pesan. Baik *Netscape Navigator* dan *Internet Explorer* mendukung SSL, dan situs *web* pada umumnya menggunakan protokol untuk mendapatkan informasi rahasia pengguna, seperti nomor kartu kredit. Dengan konvensi, URL yang membutuhkan koneksi SSL mulai dengan https: sebagai ganti http.

Protocol lain untuk transmisi data secara aman melalui *World Wide Web* adalah *Secure* HTTP (S-HTTP). SSL membuat sambungan aman antara klien dan server, di mana setiap jumlah data dapat terkirim dengan aman, S-HTTP dirancang untuk mengirim pesan individual secara aman. SSL dan S-HTTP, oleh karena itu, dapat dilihat sebagai saling melengkapi daripada bersaing teknologi. Kedua protokol telah disetujui oleh *Internet Engineering Task Force* (IETF) sebagai standar[16].

2.2.18 *Paypal*

PayPal adalah salah satu alat pembayaran (*Payment procesors*) menggunakan internet yang terbanyak digunakan didunia dan teraman. Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi/sumbangan, mengirim uang ke pengguna *PayPal* lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet atau mobile, *PayPal* mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau *Money order* yang prosesnya dapat memakan waktu. *PayPal* seperti rekening bank, pertama-tama hanya membuat *account*, lalu dana akan ditarik langsung dari kartu kredit ke account tersebut atau dengan dana dari

transferan *account PayPal* orang lain ke Saldo / *Balance PayPal*, dan sudah dapat menggunakan account *PayPal* untuk bertransaksi[17].

2.2.19 *Facebook*

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh *Facebook, Inc*. Pada Januari 2011, *Facebook* memiliki lebih dari 600 juta pengguna aktif. Pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna yang memiliki tujuan tertentu, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah, perguruan tinggi, atau karakteristik lainnyaa. Nama layanan ini berasal dari nama buku yang diberikan kepada mahasiswa pada tahun akademik pertama oleh administrasi universitas di AS dengan tujuan membantu mahasiswa mengenal satu sama lain. Facebook memungkinkan setiap orang berusia minimal 13 tahun menjadi pengguna terdaftar di situs ini[18].

2.2.20 *Yahoo Messenger*

Yahoo messenger merupakan program pengirim pesan instan populer yang disediakan oleh *Yahoo!*. *Yahoo! Messenger* tersedia secara gratis dan dapat diunduh serta diakses menggunakan *Yahoo! ID* yang biasa digunakan untuk mengakses layanan *Yahoo!* yang lainnya, seperti *Yahoo! Mail*. Penggunaan ID ini

juga mengakibatkan pengguna dapat langsung diberitahu bila mendapat sebuah e-mail[19].

2.2.21 Twitter

Twitter adalah sebuah situs *web* yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter Inc*, yang menawarkan jaringan sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut *tweets. Tweets* adalah teks tulisan hingga 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna. *Tweets* bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke daftar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat *tweets* penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut. Semua pengguna dapat mengirim dan menerima *tweets* melalui situs *Twitter*, aplikasi eksternal yang kompatibel (telepon seluler), atau dengan pesan singkat (SMS) yang tersedia di negara-negara tertentu [20].

2.2.22 *E-mail*

Surat elektronik (disingkat ratel atau surel atau surat-e) atau pos elektronik (disingkat pos-el) atau nama umumnya dalam bahasa Inggris "*e-mail* atau *email*" adalah sarana kirim mengirim surat melalui jalur jaringan komputer misalnya *Internet.* Dengan surat biasa umumnya pengirim perlu membayar per pengiriman (dengan membeli perangko), tetapi surat elektronik umumnya biaya yang dikeluarkan adalah biaya untuk membayar sambungan Internet[21].