BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Instansi

2.1.1 Riwayat Toko

Aghnie Shop Bandung merupakan toko kecil yang bergerak di bidang penjualan produk yaitu kerudung. Pada awalnya Aghnie Shop Bandung merupakan usaha kecil rumahan yang berada di kota bandung, Aghnie Shop didirikan pada tanggal 15 Agustus 2008 di kota bandung sebagai usaha rumahan oleh Ibu Yuni Hermawati sebagai pemilik toko, dan pada tanggal 20 Maret 2010 untuk meningkatkan produksi kerudungnya maka Ibu Yuni Hermawati mendirikan sebuah toko di Kabupaten Kuningan dengan nama yang sama yaitu Aghnie Shop Bandung.

Dalam melaksanakan tugas dan kegiatan sehari-hari, toko Aghnie Shop yang dulu beralamat di Jalan Sukajadi No. 567 Bandung Jawa Barat sebagai usaha rumahan dan sekarang berkembang menjadi sebuah toko yang beralamat di Jalan Panawuan No. 20 Kabupaten Kuningan, dengan kepengurusan sebagai berikut :

1. Pemilik Toko : Yuni Hermawati
2. Administrasi & Keuangan : Lilis Sulastri
3. Bagian Produksi : Yanti Supriatin, Wati, Titin Suhartini
4. Design : Muhammad Atep
5. Bagian Gudang : Nursidik, Deni
6. Kasir : Susi Susilawati

Toko Aghnie Shop sendiri mempunyai produk utama yaitu produk berupa kerudung hasil produksinya sendiri dan kerudung yang dibuat oleh vendor yang sudah terkenal dan terpercaya seperti Rabbani.

2.1.2 Logo Toko

Aghnie Shop Bandung memiliki logo seperti yang terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo Toko Aghnie Shop Bandung

2.1.2.1 Makna Logo Aghnie Shop Bandung

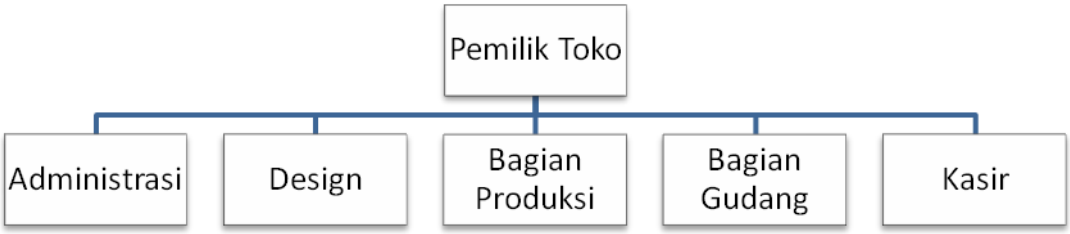
Aghnie Shop Bandung memiliki logo dengan unsur kerudung yang mengartikan toko Aghnie Shop Bandung Sebagai toko yang bergerak dibidang penjualan kerudung, dan tulisah Aghnie Shop Bandung yang berarti nama dari toko Aghnie Shop Bandung.

2.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan dan Deskripsi Kerja

2.1.3.1 Struktur Organisasi

Organisasi adalah sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah di rencanakan, dari pengertian tersebut organisasi dapat di simpulkan sebagai kumpulan orang-orang yang bekerja sama dengan dasar persamaan tujuan.

Organisasi perusahaan sangatlah penting didalam menjamin kelangsungan dan kelancaran mekanisme kerja perusahaan, adanya organisasi dapat menciptakan suatu sistem pembagian kerja atau tugas yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga mempermudah kegiatan operasional perusahaan dalam mencapai tujuan. Struktur organisas Aghnie Shop dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.2. Struktur organisasi Aghnie Shop

2.1.3.2 Deskripsi Kerja

Deskripsi Kerja dari struktur organisasi Aghnie Shop adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Toko
   a. Bertanggung jawab atas kelangsungan toko.
   b. Membuat perencanaan tentang sistem kerja toko,
   c. Memonitoring perkembangan toko.
2. Design

   Merancang model dan corak kerudung.
3. Bagian Administrasi
   a. Melaksanakan tugas mencatat segala transaksi yang terjadi,

b. Mencatat data barang yang tidak tersedia,

c. Melakukan pencatatan setiap transaksi yang di toko serta memeriksa kebenaran pencatatan transaksi,

4. Bagian produksi

a. Membuat kerudung sesuai dengan design yang ditentukan.

b. Memeriksa kerudung apakah ada barang yang cacat.

c. Mengelompokan dan menyeleksi kerudung.

5. Bagian gudang

a. Membuat laporan pengeluaran dan pemasukan barang,

b. Bertanggung jawab akan barang barang yang ada di toko,

6. Kasir

a. Membuat faktur penjualan,

2.1.4 Visi dan Misi Perusahaan

Aghnie Shop mempunyai visi dan misi dalam menjalankan tugasnya sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam penjualan bermacam macam kerudung, Aghnie Shop sendiri selalu berusaha membalas kepercayaan pelanggan dengan *service* yang sangat memuaskan. Adapun visi dan misi toko Aghnie Shop adalah :

1. Visi

Menjadi toko yang terpercaya dalam menjual produk-produk berupa kerudung.

2. Misi

Meningkatkan nilai aset perusahaan toko melalui peningkatan kualitas SDM, sistem manajemen dan pertumbuhan profit usaha.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Internet*

Penemuan *internet* yang telah menjadi solusi dimana memungkinkan individu-individu maupun organisasi-organisasi yang berada diseluruh penjuru dunia dapat memperoleh serta berkomunikasi tanpa harus mengeluarkan biaya yang sangat besar, seolah-olah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sehingga berdampak timbulnya kesan hampir setiap individu maupun organisasi tersebut telah memberlakukan informasi sebagai sesuatu yang penting dan harus ada, terutama bagi para intelektual dan profesional.

Pengertian *internet* sendiri adalah sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia. *Internet* seringkali disebut *cyberspace* atau *information superhighway*, pertama kali dikembangkan dengan nama ARPANET, dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*departemen of Defense) tahun 1970* yang bermula untuk keperluan riset di lembaga tersebut. Saat ini jutaan orang telah terhubung ke *internet* dan saling bertukar informasi melaui apliksi-aplikasi seperti *e-mail, web browsing, file transfer protocol (Ftp), chatting* dan lain-lainnya.

2.2.2 *Layanan Internet*

Internet sebagai suatu jaringan komputer mempunyai berbagai kemampuan atau fasilitas bagi para penggunanya. Para pengguna *internet* dari segala penjuru dunia dapat saling berkomunikasi satu sama lain dengan mempergunakan fasilitas yang ada di *internet*. Fasilitas tersebut antara lain adalah :

2.2.2.1 *E-Mail*

Fasilitas ini merupakan fasilitas yang paling banyak digunakan. Setiap pemakai *internet* dapat mengirim dan menerima pesan dari orang lain yang juga terhubung dengan *internet*. Pesan yang dikirim oleh orang tersebut akan diterima oleh penerimanya hampir secara seketika. Keunggulan dari fasilitas ini adalah biaya yang harus dikeluarkan dalam mengirim maupun menerima suatu e-mail hampir tidak ada.

2.2.2.2 *FTP (File Transfer Protocol)*

FTPadalah suatu protokol dasar yang menyediakan kemampuan untuk mentransmisikan file dari satu komputer ke komputer yang lain atau dari satu server ke client.

Berikut ini contoh satu session pengambilan sebuah file (misalnya laporan.doc) pada sebuah server (misalnya ftp.xxx.com) pada direktori /pub/data:

Ftp>Open Ftp.Barata.Com	⇒	Melakukan Koneksi Ke Server Ftp.xxx.Com
ftp>cd /pub/data	⇒	Change directory (pindah ke direktori) /pub/data

ftp>bin ⇒ Ubah mode transfer menjadi binary

ftp>get laporan.doc ⇒ Ambil file dengan nama rumusan.doc

ftp>Transfer complete ⇒ Status akhir pentransferan file

Dari contoh di atas, terlihat bahwa pengguna *internet* harus mengetahui perintah-perintah yang harus diberikan ke program ftp untuk mendapatkan file yang diinginkan. Ini akan menjadi repot jika file yang dicari berada pada struktur yang kompleks.

2.2.2.3 *Real Time Communication (CHATTING)*

Fasilitas ini berbeda dengan email dalam hal pesan yang dikirim oleh pengirim dapat dilihat oleh penerima secara seketika. Penerima kemudian, dapat dengan segera membalasnya *(reply)* dan pengirim dapat pula dengan segera membalas *reply* ini.

2.2.2.4 *World Wide Web (WWW)*

World Wide Web merupakan fasilias di *internet* yang dikembangkan pada awal 1990 di CERN (*European Laboratory For Particle Physics*). Web adalah fasilitas di *internet* yang sangat memudahkan para pengguna *internet* berpindah (*jump*) dari satu halaman web ke halaman web yang lain. *Web* menggunakan suatu protokol tertentu yaitu HTTP (H*ypertext Transfer Protocol*) untuk mentranmisikan dokumen-dokumen yang dibuat dalam bentuk *Hypertext Markup Language* (*HTML*) dari server ke client.

2.2.2.5 *Home Page*

Homepage merupakan halaman yang pertama kali diperoleh saat netter memasukan alamat web pada web browser. Pada homepage terdapat link-link yang akan menghubungkan browser pada halaman-halaman lain pada server yang sama maupun pada server di tempat lain. Jadi homepage ini boleh dikatakan mirip seperti menu dari sebuah web server.

2.2.2.6 *TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)*

Adalah suatu standar komunikasi data yang digunakan oleh komunitas *internet* dalam tukar menukar antar PC. Standar diperlukan agar antara komputer terjadi kesepakatan tentang tatacara pengiriman dan penerimaan data.

2.2.2.7 *Browser*

Browser adalah sebuah program yang berfungsi untuk menjelajahi halaman-halaman web yang terdapat dalam *Internet*. Menjelajahi atau sering disebut sebagai browsing adalah suatu aktifitas membuka atau menuju ke situs-situs (server-server) Web dan membaca informasi yang terdapat didalamnya.

Terdapat banyak browser yang dapat digunakan tetapi browser yang paling banyak digunakan saat ini adalah Microsoft *Internet* Explorer (IE), Mozilla Firefox, Opera, Safari, Flock Browser, Google Chrome dan lain-lain.

2.2.3 *Database dan Sistem Database*

2.2.3.1 Pengertian Database

Database (biasa disebut Basis Data) adalah kumpulan data yang diorganisasikan dalam tempat penyimpanan sekunder berdasarkan aturan tertentu.

1. Operasi dasar *database*

Operasi-operasi yang dapat dilakukan berkenaan dengan database dapat meliputi :

1. Pembuatan database baru (*create database*)
2. Penghapusan database (*drop database*)
3. Pembuatan file/tabel baru ke suatu database (*create table*)
4. Penambahan/pengisian data baru ke sebuah file/tabel (*Insert*)
5. Pengambilan data dari sebuah file/tabel (*retrieve*)
6. Pengubahan data dari file/tabel (*Update*)
7. Penghapusan data dari file/tabel (*delete*)

2. Objektifitas *database*

Secara lebih lengkap, pemanfaatan basis data dilakukan untuk memenuhi sejumlah tujuan (objektif) seperti berikut:

1. Kecepatan dan kemudahan (*Speed*). Memungkinkan untuk dapat menyimpan atau memanipulasi terhadap data atau menampilkan kembali data tersebut dengan cepat dan mudah.
2. Efisiensi ruang penyimpanan (*Space*). Redudansi (pengulangan) data pasti akan selalu ada. Banyaknya redudansi ini akan memperbesar ruang penyimpanan. Dengan database, efisiensi/optimalisasi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan dengan diterapkan sejumlah pengkodean atau dengan membuat relasi-relasi.
3. Keakuratan (*Accurancy*). Manfaat pengkodean atau pembentukan relasi antar data dengan penerapan aturan/batasan tipe data, domain, keunikan data, dan

sebagainya sangat berguna untuk menekan ketidakakuratan pemasukan/penyimpanan data.

4. Ketersediaan (*Availbility*). Jumlah data akan semakin bertambah dan tentu membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Untuk itu perlunya dapat memilah adanya data utama/master, data transaksi, dan lain-lainnya. Data yang sudah jarang digunakan dapat diatur untuk dilepaskan dari database yang aktif (*offline*).
5. Kelengkapan (*Completeness*). Lengkap atau tidaknya data yang dikelola dalam sebuah database bersifat relatif. Karena itu dalam database selain data harus juga menyimpan struktur filenya untuk mengantisipasi adanya kebutuhan kelengkapan data.
6. Keamanan (*Security*). Untuk sistem besar dan serius, aspek keamanan harus diterapkan dengan ketat supaya dapat ditentukan siapa-siapa (pemakai) yang boleh menggunakan database dan menentukan operasi-operasi apa saja yang boleh dilakukan.
7. Kebersamaan pemakaian (*Sharebility*). Database yang dikelola oleh sistem yang mendukung lingkungan multiuser, akan dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menjaga/menghindari munculnya persoalan baru seperti *inkonsistensi* data (data yang diubah oleh pemakai pada saat yang sama) atau *kondisi* deadlock (banyak pemakai yang saling menunggu untuk menggunakan data).

2.2.3.2 Pengertian Sistem *Database*

Secara umum dapat disimpulkan bahwa sistem database adalah ssebuah sistem yang terdiri atas kumpulan file (tabel) yang saling berelasi atau

berhubungan dan sekumpulan program (DBMS) yang memungkinkan beberapa pemakai atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi file-file tersebut.

Database hanyalah sebuah objek yang pasif karena keberadaannya tidak akan berguna jika tidak ada pengelola atau penggeraknya. Yang menjadi penggeraknya secara langsung adalah program (*software*). Gabungan keduanya (database dan pengelolanya) menghasilkan sebuah sistem.

Operasi pada suatu sistem database dapat diatasi atau dikontrol sesuai dengan kebutuhan. Dalam suatu sistem database yang terpadu mutlak diperlukan empat komponen dasar, yaitu:

1. Data

   Yaitu masukan yang dibutuhkan oleh sistem database untuk diolah dan dimodifikasi menjadi informasi yang berguna.

2. Hardware

   Adalah peralatan fisik database untuk menyimpan dan mengolah data menjadi informasi.

3. Software

   Diantara database physical dan end user terdapat software database manajemen (DBMS) yang mengatur permintaan akses ke dalam sistem. Database manajemen sistem (DBMS) adalah kumpulan file yang saling berkaitan bersama program pengelolanya.

4. User

   Adalah pemakai yang berinteraksi dengan sistem database melalui pemanggilan satu program aplikasi permanen.

1. Bahasa *Database* (*Database Language*)

DBMS merupakan perantara bagi pemakai dengan database dalam disk. Cara berinteraksi antara pemakai dengan database tersebut diatur dalam suatu bahasa khusus yang ditetapkan oleh perusahaan pembuat DBMS. Bahasa tersebut dapat disebut bahasa database yang terdiri dari sejumlah perintah (*statement*) yang diformulasikan dan dapat diberikan user dan dikenali/diproses oleh DBMS untuk melakukan suatu aksi/pekerjaan tertentu.

Bahasa database dapat dipilih ke dalam 2 (dua) bentuk yaitu :

1. *Data Definition Language* (DDL).

   Struktur/skema database yang menggambarkan desain database secara keseluruhan. Dengan bahasa inilah dapat dibuat tabel baru, membuat indeks, mengubah tabel, menenrukan struktur penyimpanan tabel, dan sebagainya.

2. *Data Manipulation Language* (DML).

   Merupakan bentuk bahasa database yang berguna untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu database. Manipulasi data dapat berupa penyisipan/penambahan data baru ke suatu basis data, penghapusan data, dan pengubahan data di suatu database.

2. *Structure Query Language* (SQL)

DBMS umumnya menyediakan program khusus yang dapat digunakan secara interaktif untuk melakukan berbagai operasi terhadap database, seperti pembuatan tabel, penghapusan tabel, penambahan data, mengubah data dan lain-lainnya.

Karena DBMS yang digunakan untuk mengelola database dan development tool yang digunakan untuk menulis aplikasi database belum tentu dibuat dari perusahaan yang sama, maka diperlukan sebuah database yang sifatnya standar. Dengan bahasa yang standar operasi terhadap database dapat dilakukan dimanapun, tanpa peduli DBMS yang digunakan.

SQL mula-mula dibuat pada tahun 1970 dengan Sequel. Standarisasi yang pertam dibuat pada tahun 1986 oleh ANSI *(American National Standards Institute)* dan ISO *(International Standards Organization)*, yang disebut sebagai SQL-86. SQL-86 ini diperbaharui pada tahun 1989 menjadi SQL-89. Standar terakhir yang dibuat dan digunakan hingga saat ini adalah SQL-92 yang dikeluarkan pada tahun 1992.

Kendati SQL sendiri merujuk pada *Query Language*, tidak berarti perintah-perintah yang menjadi standar hanyalah perintah-perintah yang berhubungan dengan *query* data. Selain mencakup DML, SQL juga telah dilengkapi dengan berbagai perintah yang tergolong DDL dan perintah kontrol transaksi.

2.2.4 *Hyper-Text MarkUp Language (HTML)*

Dokumen HTML adalah file teks regular (disebut juga ASCII) yang diciptakan dengan menggunakan editor teks (misalnya, Emacs dalam Unix, Gnotepad pada Linux, atau Notepad pada Windows) atau dengan menggunakan word processor, tetapi harus disimpan dengan format *"text only with line breaks".*

Sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (MarkUp) untuk menandai perintah-perintahnya. Saat ini banyak sekali aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat web page, seperti Microsof Frontpage, Adobe

GoLive, Macromedia Dreamweaver, Ultradev dan lain-lainnya. Namun untuk seorang web develover kemampuan dasar perintah HTML tetap dibutuhkan.

2.2.5 *PHP*

PHP adalah bahasa pemrograman yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (*software* di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain [2].

2.2.6 *Java Script*

JavaScript adalah bahasa *scripting* yang popular di *internet* dan dapat bekerja di sebagian besar browser popular seperti *Internet Explorer* (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT [2].

2.2.7 *E-commerce*

2.2.7.1 Pengertian *E-commerce*

Perdagangan elektronik atau *e-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti *internet* atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya. *e-commerce* dapat melibatkan

transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis [9].

Industri teknologi informasi melihat kegiatan *e-commerce* ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (*e-business*) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*), pemasaran secara elektronik (e-*marketing*), atau pemasaran online (*online marketing*), pemrosesan transaksi *online* (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange* /EDI) dan lain lain [9].

E-commerce merupakan bagian dari e-*business*, di mana cakupan e-*business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (*databases*), surat elektronik (e-*mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-commerce* ini [9].

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (*website*). Menurut Riset Forrester, perdagangan elektronik menghasilkan penjualan seharga AS$12,2 milyar pada 2003. Menurut laporan yang lain pada bulan oktober 2006 yang lalu, pendapatan ritel *online* yang bersifat *non-travel* di Amerika Serikat diramalkan akan mencapai seperempat trilyun dolar US pada tahun 2011 [9].

2.2.7.2 Elemen di Dalam *E-commerce*

1. *Networking* atau jaringan merupakan beberapa komputer yang saling berhubungan dan saling tukar menukar informasi dan terkoneksi melalui sebuah kartu jaringan dan jalur komunikasi, yang terdiri dari jaringan local atau lebih dikenal dengan LAN dan jaringan *internet* yang banyak digunakan untuk jaringan LAN atau lokal terdapat berbagai jenis jaringan seperti jaringan bus, token, star dan lain-lain yang cocok untuk digunakan [9].
2. *Security* (keamanan) *Security* atau keamanan merupakan bagian penting, karena menyangkut masalah keamanan data Member dan juga keamanan server kita, masalah seperti enkripsi data pada saat transaksi memakai kartu kredit, aplikasi yang sudah banyak dipakai yaitu SSL *(Secure Socet Layer)* [9].
3. *Web programming* dan *web design* Kedua masalah ini dalam pelaksanaannya dapat dikerjakan oleh satu orang atau lebih, untuk *web programming* dikhususkan dalam pembuatan bahasa pemrograman. Untuk *web design*, khusus untuk mendesain halaman web atau peraturan gambar, warna maupun tata letak suatu web dari segi keindahan dan dinamis. *Web programming* biasanya menggunakan *script server* seperti PHP, ASP, CGI dan yang lainnya. Untuk designnya banyak software-software yang mendukung seperti Macromedia, photosop, Frontpage, Office publisher dan masih banyak lagi yang lainnya [9].
4. *Business Online* Maksud dari *bussines online* disini yaitu menyangkut bagaimana cara pengolahan perusahaan mulai dari manajemen, administrasi keuangan dan lainnya, yang semua itu merupakan suatu strategi dalam menarik *customer* atau pelanggan untuk datang ke toko kita [9].

5. *Online Payment* merupakan metode pembayaran secara *online*. Pembayaran *online* yang sering digunakan oleh beberapa sistem *e-commerce* yaitu menggunakan jasa pembayaran *Paypal*. *Paypal* adalah salah satu alat pembayaran (Payment procesors) yang terbanyak digunakan 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 lama [9].
6. *Cyberlaw* adalah hukum yang digunakan di dunia *cyber* (dunia maya) yang umumnya diasosiasikan dengan *internet*. *Cyberlaw* merupakan aspek hukum yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hokum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi *internet* yang dimulai pada saat mulai online dan memasuki dunia *cyber* atau maya. *Cyberlaw* sendiri merupakan istilah yang berasal dari *Cyberspace Law*. *Cyberlaw* akan memainkan peranannya dalam dunia masa depan, karena nyaris tidak ada lagi segi kehidupan yang tidak tersentuh oleh keajaiban teknologi dewasa ini dimana kita perlu sebuah perangkat aturan main didalamnya (*virtual world*) [9].

2.2.7.3 Jenis E-Commerce

Kegiatan E-Commerce mencakup banyak hal, untuk membedakannya E-Commerce dibedakan menjadi 2 berdasarkan karakteristiknya yaitu :

1. Business to Business
   - Trading partners yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama.
   - Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
   - Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.
   - Model yang umum digunakan adalah peer to peer, dimana processing intelligence dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.
2. Business to Consumer
   - Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan secara umum pula.
   - Servis yang digunakan juga bersifat umum, sehingga dapat digunakan oleh orang banyak.
   - Sering dilakukan sistem pendekatan client-server.

2.2.8 *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

anda membuat *account*, lalu dana akan ditarik langsung dari kartu kredit anda ke account tersebut atau dengan dana dari transferan *account* PayPal orang lain ke Saldo / *Balance* PayPal anda, dan anda sudah dapat menggunakan *account* PayPal untuk bertransaksi.

2.2.9 *Flow Map*

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program. Merupakan suatu diagram yang menggambarkan sistem yang didalamnya terdapat subsistem-subsistem. Didalam subsistem-subsistem tersebut terdapat dokumen-dokumen yang mengalir yang menghubungkan antara subsistem-subsistem yang ada di sistem tersebut.

2.2.10 *Entity Relational Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram adalah pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas [3].

2.2.11 *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah diagram tingkat atas, dan merupakan diagram dari sebuah sistem yang menggambarkan aliran-aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan yang masuk dan keluar dari entitas [3].

Diagram konteks menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem, yaitu :

1. Kelompok, pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi (sebagai terminator).

2. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data (*storage)*, yaitu digunakan secara bersamaan antara sistem dengan terminator. Data ini dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya. Hal ini berarti pembuatan simbol *data storage*dalam diagram konteks dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari dunia diluar sistem.
5. Batasan, antara sistem dan lingkungan.

   Simbol yang digunakan dalam diagram konteks, antara lain :

   a. Persegi panjang**, u**ntuk berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data.
   b. Lingkaran**, u**ntuk menunjukan adanya kegiatan proses dalam sistem.

2.2.12 *Data Flow Diagram (DFD)*

2.2.12.1 Definisi DFD (Data Flow Diagram)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Sedangkan arti dari DFD tersebut adalah 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, ataupun dapat

diartikan sebagai penggambaran arus data dari suatu sistem informasi, baik sistem lama maupun sistem baru secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut berada [3].

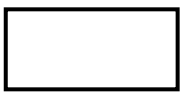
Diagram ini menjelaskan bagaimana data masukan diubah menjadi keluaran, dimana setiap bagian pada diagram menjelaskan proses transformasi yang berbeda. DFD dapat digunakan untuk menggambarkan sistem atau perangkat lunak pada banyak tingkatan dari suatu abstraksi.

2.2.12.2 Komponen-Komponen dalam DFD (Data Flow Diagram)

a. External entity (kesatuan Luar) atau boundary (batas sistem).

Setiap sistem pasti memiliki batas sistem (boundary) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (external entity) merupakan kesatuan di lingkungan luar system yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainya yang berada di lingkungan luarnya yang memberikan input atau menerima output dari sistem.

Simbol :



Terminator

b. Data Flow (Arus Data)

Arus data di DFD diberi simbol panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan, dan kesatuan luar.

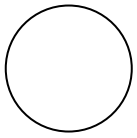
Simbol :



c. Process (Proses)

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

Simbol :



d. Data Store (Penyimpanan Data)

Penyimpanan data (data store) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di komputer, suatu arsip atau catatan manual dan lain sebagainya.

Simbol :

 atau