BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan perusahaan adalah untuk mengetahui keadaan diperusahaan diantaranya adalah sejarah berdirinya perusahaan, struktur organisasi perusahaan serta visi dan misi perusahan.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Toko Black Shoes merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sepatu. Toko Black Shoes berdiri pada tahun 2009, perusahaan yang pada awal dibuatnya hanya atas dasar coba – coba saja itu tak disangka dapat menarik banyak konsumen serta berjalan dengan baik. Itulah salah satu alasan yang menyebabkan si pemilik mempertahankan usaha ini sampai sekarang dan menambah satu cabang baru yang beralamat di Jalan Dipatiukur No.66D / 49C Kota Bandung.

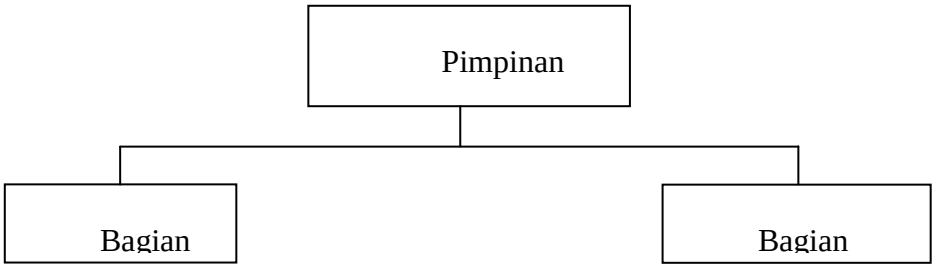
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari Toko Black Shoes adalah untuk mengembangkan usaha atau bisnis dalam bidang sepatu dan yang dapat berimbas kepada pertumbuhan ekonomi dan dapat meningkatkan kesejahteraan orang banyak.

Adapun misi dari Toko Black Shoes adalah sebagai berikut :

1. Mengelola perusahaan yang sesuai dengan bisnis yang sehat dan didukung oleh teknologi tepat guna serta sumber daya manusia yang profesional.
2. Mengembangkan usaha agar memiliki daya saing yang kuat.

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 0.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Deskripsi Tugas

Pimpinan Perusahaan : mengontrol kinerja semua karyawan

Bagian Kasir : mengelola penjualan barang perusahaan

Bagian Gudang : mengelola stok barang

2.2 Internet

2.2.1 Definisi Internet

Internet "Interconnected Network" adalah sebuah system komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut "*internet backbone*" dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan "*unique name*" yang biasa disebut dengan "alamat IP" 32 bit[2].

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[2].

2.2.2 Layanan Aplikasi di Internet

Internet merupakan salah satu tempat kita 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 dan negatif yang didampakkan oleh *internet* [2]:

1. Kelebihan *Internet*
   a. *Internet* dapat kita gunakan untuk mencari berbagai informasi ilmu pengetahuan. Informasi ilmu pengetahuan misalnya dapat kita cari di google atau kita juga bisa masuk ke banyak *website* untuk mencari artikel mengenai pengetahuan yang ingin kita peroleh.
   b. *Internet* dapat kita gunakan untuk memperoleh berita ter*update*. Banyak situs berita yang sekarang dapat kita manfaatkan untuk mencari berita, misalnya detik.com, vivanews.com, okezone.com, dan kompas.com. Berita tersebut dapat kita peroleh secara gratis.
   c. Bisnis *online*, kita juga dapat menjalankan bisnis *online* di *internet*.
   d. Bergaul di dunia maya melalui *website social networking*. Situs seperti facebook.com dan twitter.com dapat kita manfaatkan 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.

2.3 E-Commerce

2.3.1 Pengertian E-Commerce

E-commerce merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *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[3]:

1. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
3. 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.
4. Dari perspektif *online*, *e-commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di *internet* dan jasa *online* lainnya.

2.3.2 Jenis-jenis E-Commerce

Kegiatan *e-commerce* mencakup banyak hal, untuk membedakannya *e-commerce* dibedakan menjadi 6 jenis yaitu[3]:

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. Perhatikan bahwa apa yang penulis sebut sebagai IOS merupakan bagian dari B2B. *Electronic market*, di sisi lain dapat diasosiasikan dengan B2B atau B2C.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan E-Commerce

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

1. Kelebihan *e-commerce*
   a. Menghemat ruang toko (secara fisik) juga sumber daya manusia yang dipekerjakan.
   b. Waktu kerja yang *fleksibel*, anda dapat membuka toko selama 24 jam, 7 hari dalam seminggu dan tanpa libur.
   c. Anda dapat menambahkan barang pada toko tanpa harus memikirkan tempat menaruh barang tersebut.
   d. Konsumen akan memproleh informasi barang secara *detail*.
   e. Anda juga dapat meniadakan adanya calo atau 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.

2.4 Paypal

2.4.1 Definisi 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 atau sumbangan, mengirim uang ke pengguna *PayPal* lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan *internet* atau *software*, *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 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[4].

2.5 SSL (Secure Socket Layer)

2.5.1 Definisi SSL

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[5].

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[5].

2.6 Konsep Dasar Analisis Sistem

2.6.1 Flowmap

Flowmap adalah bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan

secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan[6].

Beberapa petunjuk yang harus diperhatikan yaitu :

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.

2.6.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Diagram E-R digunakan untuk menggambarkan secara sistematis hubungan antar *entity* yang ada dalam suatu sistem *database* menggunakan simbol-simbol sehingga lebih mudah dipahami. Simbol-simbol yang di maksud adalah[HYPERLINK \l "Jog99" **6**]:

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 :

   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.

   a. 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.

b. 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.

c. 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.

2.6.3 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].

2.6.4 DFD (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.

2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan

2.7.1 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 [7].

2.7.2 Cascading Style Sheet (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[7].

2.7.3 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[7].

Berikut adalah keunggulan dari *script* PHP :

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* akan mengerjakan *script* dan hasilnya lah yang dikirimkan ke web *browser*. Hal itu akan menyebabkan 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 *cookies*. PHP juga dapat berkomunikasi dengan layanan-layanan yang menggunakan *protocol* IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, dan lainnya.

2.7.4 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[8] .

2.7.5 Adobe Dreamweaver CS3

Adobe Dreamweaver CS3 adalah sebuah editor HTML professional untuk perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengembangan situs web, halaman web dan aplikasi web. Bekerja pada lingkungan *visual editing*, Dreamweaver menyediakan suatu *tool* yang sangat membantu untuk pembuatan web. Fitur-fitur *visual editing* di dalam Dreamweaver mengijinkan pembuatan halaman web dengan cepat tanpa menulis baris kode.

Dreamweaver membantu dalam membangun aplikasi web *database* dinamis dengan menggunakan bahasa *server* seperti ASP, ASP. NET, *ColdFusion Markup Language* (CFML), JSP, dan PHP[9].

2.8 SEO (*Search Engine Optimization*)

SEO (*Search Engine Optimization*) adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume dan kualitas trafik dari mesin pencari menuju alamat situs web tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja alami algoritma mesin pencari tersebut. Tujuan dari SEO adalah jelas supaya web/blog kita selalu berada di halaman terdepan dan teratas dari suatu *search engine*, sehingga dengan selalu diatas, maka besar kemungkinan web/blog kita sering dikunjungi[4].