BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Instansi

Tinjauan instansi digunakan untuk mengetahui keadaan instansi diantaranya sejarah, badan hukum, dan struktur organisasi instansi.

2.1.1. Sejarah

Van's Computer 354 didirikan pada Desember 2003 oleh Syarifan Robbaniyina yang akrab dipanggil Ivan bersama dengan Abi Hamzah, berlokasi di Jaya Plaza Kosambi Jl. Jendral Ahmad Yani 238 Bandung. Setelah berbadan hukum berbentuk CV pada tahun 2005, Syarifan berkeinginan untuk membuka cabang baru karena pada tahun-tahun belakangan permintaan akan perangkat komputer meningkat. Akhirnya pada tahun yang sama, Syarifan membuka cabang baru di lokasi yang sama dengan nama Bivan's Computer.

Untuk semakin mendominasi pangsa pasar Jaya Plaza Kosambi, setahun berselang didirikan Anugerah Computer 354 dan Front Comp 354 pada tahun 2009, dan Ars Comp pada tahun 2010. Van's Computer 354 sebagai perintis, turut berperan aktif dalam komunitas penjual komputer antara lain Forkom (Forum Komunikasi Pedagang Komputer) dan Perdanik (Perkumpulan Pedagang Elektronik).

2.1.2. Visi dan Misi

Visi dari Van's Computer 354 adalah mengembangkan bisnis dalam bidang komputer dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat.

Adapun misi dari Van's Computer 354 sebagai berikut:

1. Membangun bisnis berdaya saing kuat dan prospek masa depan yang jelas.
2. Mengoperasikan bisnis secara sehat dan didukung oleh teknologi modern serta sumber daya manusia profesional.
3. Membantu masyarakat mengerti dan mengenal teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, bekerja, dan hiburan sekaligus.
4. Meringankan dan memudahkan proses kepemilikan komputer agar teknologi komputer dapat dinikmati pula oleh kalangan masyarakat menengah ke bawah.

2.1.3. Badan Hukum

Badan hukum pada Van's Computer 354 berbentuk CV *(Comanditaire Venootschap)* yaitu bentuk badan usaha alternatif dengan modal kegiatan yang terbatas. PT memiliki syarat minimal modal dasar sebesar Rp 50.000.000 dan harus disetorkan ke kas perseroan minimal 25%-nya, sedangkan CV tidak ditentukan jumlah modal minimalnya.

PT merupakan Badan Hukum yang disamakan kedudukannya dengan orang dan mempunyai kekayaan yang terpisah dengan kekayaan para pendirinya, sehingga PT dapat bertindak keluar baik di dalam maupun di muka pengadilan sebagaimana halnya dengan orang, serta dapat memiliki harta kekayaan sendiri.

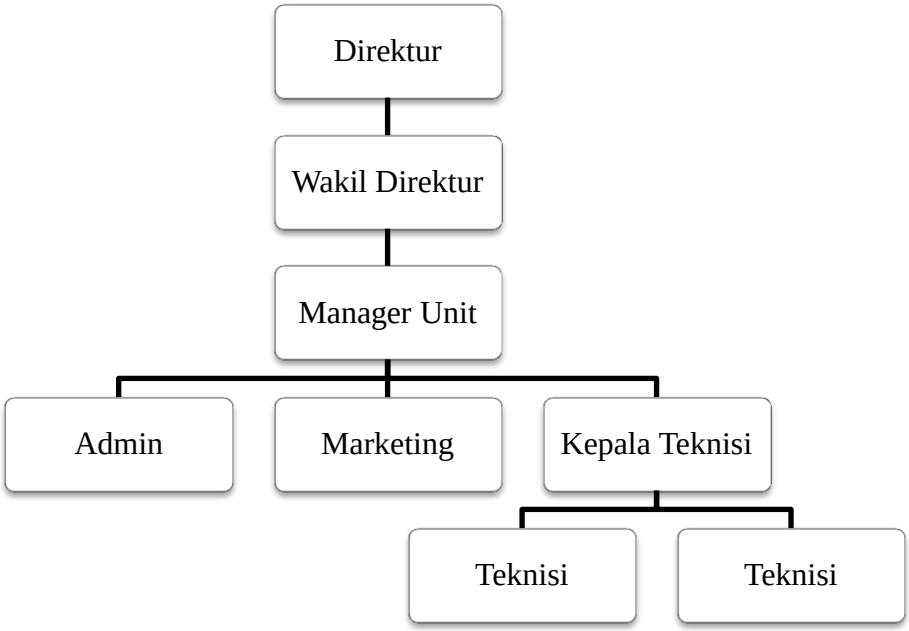
Sedangkan CV merupakan Badan Usaha yang tidak berbadan hukum, dan kekayaan para pendirinya tidak terpisahkan dari kekayaan CV.

CV didirikan minimal oleh dua orang dimana salah seorang bertindak selaku Persero Aktif (Persero Pengurus) yang nantinya bergelar Direktur, sedangkan yang lain bertindak selaku Persero Diam (Persero Komanditer). Seorang Persero Aktif bertindak melakukan segala tindakan pengurusan atas perseroan, dengan demikian ketika terjadi kerugian maka Persero Aktif akan bertanggung jawab secara penuh dengan seluruh harta pribadinya untuk mengganti kerugian yang dituntut oleh pihak ketiga. Sedangkan Persero Komanditer yang hanya bertindak selaku *sleeping partner*, maka hanya bertanggung jawab sebesar modal yang disetorkannya ke perseroan.

Di dalam anggaran dasar penyetoran modal pendirian CV, tidak disebutkan pembagiannya seperti halnya pada PT. Jadi, para persero harus membuat kesepakatan tersendiri mengenai hal tersebut, atau membuat catatan yang terpisah. Hal tersebut terjadi karena memang tidak ada pemisahan kekayaan antara CV dengan kekayaan para perseronya.

Walaupun dewasa ini pendirian CV mengharuskan adanya akta notaris, namun dalam Kitab Undang-Undang Hukum Dagang menyatakan bahwa pendirian CV tidak mutlak harus dengan akta notaris. Untuk pendirian CV, tidak diperlukan adanya pengecekan nama CV terlebih dahulu sehingga seringkali terjadi kesamaan nama CV.

2.1.4. Struktur Organisasi



Gambar 2.1. Struktur organisasi pada Van's Computer 354

2.1.5. Deskripsi Tugas

Berikut ini adalah rincian tugas masing-masing bagian organisasi:

Direktur : Mengelola dan memantau perkembangan bisnis serta menentukan arah kebijakan/aturan bisnis.

Wakil Direktur : Berbagi tugas dan memiliki tanggung jawab yang sama dengan Direktur.

Manager Unit :
- Memberikan laporan secara berkala kepada Direktur atau Wakil Direktur.
- Mengontrol setiap kegiatan pada unit yang dibawahi.

Admin :
- Mengelola stok barang.
- Mengelola pengiriman barang.

		Bersama-sama *Marketing* memberikan laporan harian kepada Manager Unit.
Marketing	:	- Melayani konsumen dalam proses pembelian. - Mengelola keuangan beserta laporan penjualan.
Kepala Teknisi	:	- Memberikan laporan kepada *Marketing*. - Memberikan tugas kepada teknisi sesuai dengan keahlian masing-masing teknisi.
Teknisi	:	Mereparasi komputer pelanggan dan perangkat lainnya.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Internet

Internet *(Interconnected Network)* adalah sebuah sistem 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.

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.

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 dampak positif dan negatif yang dihasilkan 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. Kadang ada *hacker* yang dengan sengaja melakukan pencurian data-data sensitif pada komputer, misalnya foto, *password* yang disimpan di komputer, dan salinan dokumen penting.

2.2.2. *E-Commerce*

2.2.2.1. Definisi *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 [3]:

1. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui *line* 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.

2.2.2.2.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 disebut sebagai IOS merupakan bagian dari B2B. *Electronic market*, di sisi lain dapat diasosiasikan dengan B2B atau B2C.

2.2.2.3.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.

2.2.3. 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 ke *account* tersebut atau dengan dana dari transfer *account* PayPal orang lain ke saldo/*balance* PayPal kita, dan *account* PayPal sudah dapat digunakan untuk bertransaksi

Februari 2010 PayPal sudah menerima 190 negara dan 23 mata uang, pengguna PayPal di Indonesia masih harus menggunakan hitungan US dollar karena rupiah belum ada di PayPal, dana yang ditarik langsung dari kartu kredit akan dikonversi ke US dollar otomatis [6].

2.2.4. *Secure Socket Layer*

SSL adalah sebuah teknologi enkripsi (persandian) yang dibuat oleh Netscape. SSL membuat koneksi yang terenkripsi antara *server* atau situs dengan pengunjungnya saat pengunjung itu mengaksesnya, sehingga data rahasia atau penting bisa terkirim tanpa khawatir ada usaha perubahan ditengah jalannya.

Usaha pengambilan atau perusakan saat data dikirim menjadi sia-sia karena data tersebut ditransmisikan secara tersandi dan tidak bisa digunakan tanpa adanya kunci pembuka yang berada di *server* awal dan tujuan/pengakses.

Saat seorang pengunjung mengakses situs yang terenksripsi SSL biasanya bisa dilihat dari indikator/ikon gembok pada *browser* atau juga alamat situs yang diakses diindikasikan dengan warna hijau pada baris alamat *browser*. Setelah SSL terpasang, kita bisa mengakses situs secara aman dengan mengganti URL yang sebelumnya http:// menjadi https://. Dan saat mengakses situs yang terenkripsi SSL kita bisa merasa lebih aman mengirimkan data sensitif ke situs tersebut.

Saat ingin mendapatkan kepercayaan dari pengunjung atau pelanggan dalam mengirimkan informasi yang sensitif lewat situs, misalnya informasi keuangan atau informasi pribadi lainnya, kita perlu mengamankan transmisi data tersebut dengan enkripsi SSL. Tanpa enkripsi SSL semua data yang dikirim lewat internet sangat mungkin diintip oleh orang lain. Pengunjung sulit percaya untuk mengirimkan data pribadi lewat situs jika tidak lewat saluran yang aman.

Sertifikat SSL dengan validasi *domain*, berarti verifikasi atau validasi yang dibutuhkan untuk menerbitkan SSL hanya memeriksa kepemilikan *domain* dengan menyelesaikan proses persetujuan lewat email. Sehingga sertifikat SSL bisa diterbitkan dengan cepat dalam hitungan menit. SSL dengan validasi *domain* cocok digunakan pada *form login* dan situs *e-commerce* [7].

2.2.5. Konsep Dasar Analisis Sistem

2.2.5.1.*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 [4].

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.

2.2.5.2.*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 [4]:

1. Entiti

   Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entitas 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 simbol belah ketupat.

4. Derajat Relasi

   Dalam hubungan antar entitas, juga harus ditentukan derajat relasi antar entitas. Derajat relasi menunjukkan jumlah maksimum *record* suatu entitas berelasi dengan *record* pada entitas yang lainnya. Derajat relasi terbagi menjadi empat derajat, yaitu :

   a. Relasi *one to one*

      Artinya satu *record* pada entitas A berelasi paling banyak satu *record* juga pada entitas B, begitu juga sebaliknya, satu *record* pada entitas B, berelasi paling banyak satu *record* juga dengan entitas A. Dalam diagram E-R, relasi ini disimbolkan dengan angka 1.

b. Relasi *one to many*

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

2.2.5.3.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 [4].

2.2.5.4.*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 [4].

2.2.6. Perangkat Lunak Pendukung

2.2.6.1.HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *web browser* 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 [5].

2.2.6.2.PHP

PHP merupakan singkatan dari *"PHP: Hypertext Preprocessor"* bersifat *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 dipelajari. Tujuan utama dari bahasa ini adalah untuk memungkinkan pengembang *web* untuk menulis halaman *web* yang dihasilkan secara dinamis dengan cepat, tetapi lebih banyak lagi yang dapat dilakukan dengan PHP [5].

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 hasilnyalah 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.

2.2.6.3.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 [5].