BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

2.1.1 Sekilas Toko Busana Muslim Hasbi

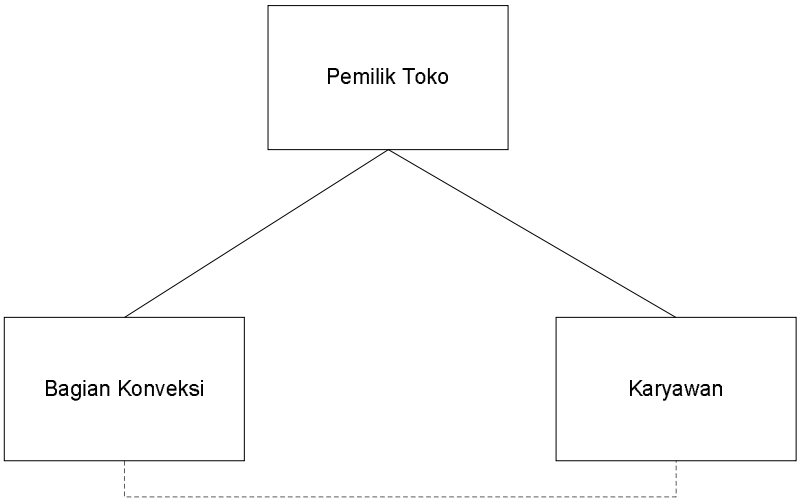
Toko Busana Muslim Hasbi yang beralamat di Pasar Baru Lantai 3 Blok B1 No 11. Merupakan toko kecil yang menjual pakaian seperti blus, gamis dan stelan untuk wanita dan pria. Toko Hasbi di dirikan oleh Tietien sekitar tahun 2003, merupakan toko yang memproduksi sendiri serta menjualnya dan ada sebagian barang yang di peroleh dari produsen lain.

Disamping itu Toko Hasbi mempunyai visi menjadi perusahaan yang menjual busana muslim terkemuka yang dapat bersaing dalam menjalankan tugasnya sebagai perusahaaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian muslim pria dan wanita adapun misi dari perusahaan ialah memberikan pelayan terbaik dengan memberikan harga yang memuaskan serta produk dengan kualitas tinggi.

2.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan susunan yang terdiri dari fungsi-fungsi dan hubungan-hubungan yang menyatakan keseluruhan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Secara fisik struktur organisasi dapat dinyatakan dalam bentuk bagan.

Dengan mengetahui struktur organisasi dapat diperoleh suatu gambaran tentang bagian-bagian yang ada dalam suatu organisasi. Struktur keorganisasian di Toko Hasbi dapat dilihat pada bagan struktur organisasi berikut ini:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Toko Busana Muslim Hasbi

2.1.3 Deskripsi tugas

Deskripsi tugas yang ada di toko hasbi adalah sebagai berikut:

1. Pemilik toko
    - Sebagai pengambil keputusan
    - Sebagai koordinator semua kegiatan yang dilaksanakan
    - Mengevaluasi semua kegiatan yang telah dilaksanakan
    - Menerapkan dan mengesahkan kebijakan yang menyangkut eksistensi toko
    - Melaksanakan pemeriksaan yang meliputi seluruh aspek kegiatan manajemen keuangan dan operasional agar pengelolaan dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif
2. Bagian penjualan/karyawan
    - Bagianpenjualan yang bertatap muka langsung dengan konsumen
    - Menghitung hasil uang yang masuk hasil penjualan

- Melaporkan hasil penjualan harian
- Bagian penjualan akan melaporkan kebagian gudang apabila stok barang di toko kurang atau habis

3. Bagian konveksi
    - Bertanggung jawab atas pembuatan produk
    - Bertanggung jawab untuk menyuplai produk

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Internet

2.2.1.1 Sejarah *Internet*

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih abad ini. Dengan *internet* kita dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan. Secara biasa mulai dari menonton, baca berita, belanja, maupun mencari jodoh. Secara etimologis, *internet* berasal dari bahasa inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat kita artikan hubungan antar jaringan.

Internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi, tidak semua komputer yang ada bisa berhubungan karena suatu komputer dapat dikatakan sebagai *internet* jika sudah terhubung dengan suatu jaringan. Sejarah terciptanya *internet* dimulai di Amerika, saat itu dalam keadaan perang.

Sebelum *internet* ada, ARPAnet (*US defense advanced Research Project Agency*) atau Departemen Pertahanan Amerika pada tahun 1969 membuat jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari terjadinya informasi terpusat,

yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan. Bila satu bagian dari sambungan *network* terganggu serangan musuh, jalur yang melalui sambungan itu secara otomatis dipindahkan ke sambungan lainnya. Setelah itu *internet* digunakan untuk akademis (UCLA) untuk keperluan peneliatian dan pengembangan teknologi. Selanjutnya pemerintah Amerika memberikan izin ke arah komersial pada tahun 1990[1].

2.2.1.2 *Server*

Secara *global server* dapat diartikan sebagai pusat dan difungsikan sebagai "pelayan" yang berguna untuk pengiriman data dan/atau penerimaan data serta mengatur pengiriman dan penerimaan data diantara komputer-komputer yang tersambung atau dengan kata lain berfungsi menyediakan pelayanan terhadap *client*[1].

2.2.1.3 *Domain Name Server* (DNS)

Domain Name System (DNS) adalah *distribute database system* yang digunakan untuk pencarian nama komputer (*name resolution*) di jaringan yang mengunakan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). DNS biasa digunakan pada aplikasi yang terhubung ke *Internet* seperti *web browser* atau *e-mail*, dimana DNS membantu memetakan *host name* sebuah komputer ke IP *address*.

Selain digunakan di *internet*, DNS juga dapat di implementasikan ke *private network* atau *intranet* dimana DNS memiliki keunggulan seperti:

- Mudah, DNS sangat mudah karena *user* tidak lagi direpotkan untuk mengingat IP *address*.

- sebuah komputer cukup *host name* (nama komputer).
- Konsisten, IP *address* sebuah komputer bisa berubah tapi *host name* tidak berubah.
- Simple, *user* hanya menggunakan satu nama *domain* untuk mencari baik di *internet* maupun di *intranet*.

DNS dapat disamakan fungsinya dengan buku telepon. Dimana setiap komputer di jaringan *internet* memiliki *host name* (nama komputer) dan *Internet Protocol* (IP) *address*. Secara umum, setiap *client* yang akan mengkoneksikan komputer yang satu ke komputer yang lain, akan menggunakan *host name*. Lalu komputer anda akan menghubungi DNS *server* untuk mencek *host name* yang anda minta tersebut berapa IP *address*-nya. IP address ini yang digunakan untuk mengkoneksikan komputer anda dengan komputer lainnya[1].

2.2.1.4 *Server Mail*

Mail Server adalah suatu bentuk *server* yang hanya difungsikan untuk menerima pelayanan email baik itu *free* maupun bayar, contoh *mail server* adalah pada www.yahoo.com[1].

2.2.1.5 *Web Server*

Web Server adalah sebuah bentuk *server* yang khusus digunakan untuk menyimpan halaman *website* atau *home page*. Komputer dapat dikatakan sebagai *web server* jika komputer tersebut memilki atau atau suatu program *server* yang disebut *Personal Web Server* (PWS). PWS ini difungsikan agar halaman *web* yang ada di dalam sebuah komputer *server* dapat dipanggil oleh komputer lain[1].

Macam-macam Web *Server*:

- Apache (*Open Source*)
- Xitami
- IIS
- PWS

2.2.1.6 *Name Server*

Name Server adalah suatu komputer *server* yang digunakan untuk membagi alamat (*Domain*) pada halaman *website* sehingga kita bisa memiliki alamat yang terbentuk .Com, .Net,maupun Org[1].

2.2.1.7 *Web Hosting*

Jika kita memiliki sebuah alamat rumah atau dalam *internet* kita sebut *domain name*, maka kita juga harus memilki rumah tersebut. Hal ini tidak mungkin terjadi jika seseorang hanya memilki alamat saja tanpa objek yang dialamati. Dalam dunia *internet* objek atau rumah tersebut kita namakan *Hosting*. Jadi, inti dari *Hosting* adalah rumah atau tempat dimana kita meletakan web kita dalam sebuah komputer *server* sehingga dapat dipanggil dan diakses oleh komputer *client* melalui alamat yang disebut *domain*[1].

2.2.1.8 *Wamp server*

Dalam dunia teknologi informasi, kata *server* sudah tidak asing lagi karena untuk menjalankan sebuah sistem informasi atau aplikasi berbasiskan *internet* harus memiliki paling sedikit satu *server*. Baik itu *server online* atau pun yang *offline*, sehingga aplikasi bisa berjalan dengan kinerja yang maksimum.

Salah satu *server offline* yang ada sekarang ini adalah WAMP yang merupakan kependekan dari Windows, Apache, MySQL, dan PHP.WAMP dibuat hanya untuk bekerja pada sistem operasi windows.

Apache adalah sebuah *web server* yang membuat akses pengguna yang menggunakan *web browser* seperti internet explorer atau firefox untuk *connect* ke komputer dan melihat informasi yang terdapat pada komputer melalui halaman *web*. WAMP *server* digunakan karena *software-software* lainnya yang membangun aplikasi merupakan *software* yang mendukung WAMP *server*.

2.2.2 Perangkat Analisis dan Perancangan Sistem

2.2.2.1 *Diagram Flow Diagram* (DFD)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interkasi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

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

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Kelebihan utama pendekatan alir data, yaitu :

1. Kejelasan dari menjalankan implementasi teknis sistem.

2. Pemahaman lebih jauh mengenai keterkaitan satu sama lain dalam sistem dan subsistem.
3. Mengkomunikasikan pengetahuan sistem yang ada dengan pengguna melalui diagram alir data.
4. Menganalisis sistem yang diajukan untuk menentukan apakah data-data dan proses yang diperlukan sudah ditetapkan.

DFD terdiri dari *context diagram* dan diagram rinci (DFD *leveled*), *context diagram* berfungsi memetakan model lingkungan (menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran sistem), yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. DFD *leveled* menggambarkan sistem jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran data penyimpanan data, model ini hanya memodelkan sistem dari sudut pandang fungsi.

2.2.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan seluruh jaringan antara sistem dengan entitas luarnya. Diagram konteks berfungsi menggambarkan sistem yang akan dibangun sehingga dapat mengidentifikasikan *input* data kedalam sistem dan *output* data dari sistem.

2.2.2.3 Flowmap

Flowmap merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi dan selanjutnya

ditelusuri bagaimana dokumen tersebut termasuk ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut.

2.2.2.4 *Data Dictionary* (DD/Kamus Data)

Merupakan katalog (tempat penyimpanan) dari elemen-elemen yang berada dalam suatu sistem. Kamus data mempunyai fungsi yang sama dalam pemodelan sistem dan juga berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem sehingga pemakai dan penganalisa sistem punya dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

2.2.2.5 *Entity Relational Diagram* (ERD)

Model ER (*Entity Relationship Model*) adalah model data konseptual tingkat tinggi untuk perancangan basis data. Model data konseptual adalah himpunan konsep yang mendeskripsikan struktur basis data, transaksi pengambilan dan pembaruan basis data. Model ER adalah model konseptual tak bergantung DBMS dan *platform* perangkat keras tertentu. Model ER dikemukakan oleh Chen (1976), sejak itu telah memperoleh banyak perhatian dan perluasan. Model ER adalah persepsi terhadap dunia nyata sebagai terdiri objek-objek dasar yang disebut entitas dan keterhubungan (*relationship*) antar entitas-entitas itu. Konsep paling dasar dimodel ER adalah entitas, relationship dan atribut.

2.2.2.5.1 Entitas

Langkah pertama dalam pemodelan ER adalah memilih entitas-entitas yang akan digunakan untuk memodelkan sistem/perusahaan. Entitas adalah sangat

serupa dengan objek pada pemodelan berorientasi objek kecuali entitas tidak memiliki operasi-operasi sendiri (metode-metode). Entitas dapat berupa objek konkret didunia nyata seperti Mahasiswa, Pekerja, Mobil dan sebagainya. Namun entitas dapat juga berupa objek abstark seperti Rekening. Entitas adalah objek yang ad dan dapat dibedakan dengan objek-objek lainnya. Sering lebih berguna untuk mengidentifikasi koleksi entitas-entitas yang serua yang disebut himpunan entitas (*entity set*). Himpunan entitasadalah kumpulan entitas betipe sama. Masing-masing himpunan/tipe entitas diberi nama di model ER. Satu himpunan entitas biasa disebut tipe entitas. Himpunan entitas orang juga sisebut tipe entitas Orang. Basis data biasanya berisi banyak tipe entitas[7].

Himpunan entitas mungkin tidak mempunyai atribut-atribut untuk membentuk kunci utama. Himpunan entitas demikian disebut himpunan entitas lemah (*weak entity set*). Himpunan entitas yang mampu mempunyai kunci utama adalah himpunan kuat (*strong entity set*). Berikut adalah karakter entitas kuat dan entitas lemah.

1. Entitas kuat himpunan entitas yang keberadaannya tidak tergantung keberadaan himpunan entitas lain.
2. Entitas lemah himpunan himpunan entitas yang keberadaannya bergantung keberadaan himpunan entitas lain.

2.2.2.5.2 Kunci Entitas

Sebagaimana model relasional, adalah penting dan berguna untuk memasukkan kunci yang diasosiasikan dengan himpunan entitas. Kunci pada entitas, S, adalah himpunan atribut, A,sehingga tidak ada dua entitas di S yang

mempunyai nilai sama untuk tiap atribut di A. Tidak ada subset di A yang dapat menjadi kunci di S. Dengan demikian kunci mempunyai properti minimal.Konsep kunci pada himpunan entitas analogi dengan kunci relasi. Berikut adalah jenis-jenis kunci entitas.

1. Kunci primer atau *primary key* merupakan bentuk kolom atau *field* utama yang mewakili kolom lainnya dalam sebuah tabel untuk menghindari pendobelan data atau data yang kembar. Proses mewakili dalam tabel tersebut dapat disebut dengan tabel yang berelasi atau *database* relasional. Dalam teorinya, perancangan tabel kunci primer ditandai dengan tanda bintang satu (*), dan sebuah *database* hanya diperbolehkan memiliki satu kunci primer.
2. Kunci tamu atau yang sering disebut dengan *foreign key*, merupakan kunci yang berasal dari tabel lain. Apabila kunci primer ini berelasi dengan tabel lain maka ia akan disebut kunci tamu dalam tabel lawan tersebut. Untuk menandai kunci tamu ialah dengan tanda dua bintang (**) saat melakukan perancangan. Sebuah tabel boleh memiliki kunci tamu lebih dari satu. Kedatangan satu atau beberapa kunci tamu dari sebuah tabel lain akan menyebabkan tabel-tabel tersbut saling berelasi. Proses ini selanjutnya disebut dengan tabel yang berelasi atau relasional.

2.2.2.5.3 Atribut

Sebagaimana relasi atau objek, entitas dideskripsikan atribut-atribut yang dimilikinya. Atribut adalah properti atau ciri atau karakteristik dari tipe entitas yang dipentingkan di satu sistem/organisasi. Setiap atribut entitas

menspesifikasikan properti tertentu dari entitas. Atribut juga akan diasosiasikan dengan *relationship*. Contoh nama untuk entitas penduduk normalnya. Direpresentasikan dengan string karakter yang menyatakan nama seseorang (penduduk) yang kemudian direpresentasikan sebagai relasi dibasis data relasional[7].

2.2.2.6 *Secure Socket Layer* (SSL)

Secure Socket Layer (SSL) adalah Protokol berlapis. Dalam tiap lapisannya, sebuah data terdiri dari panjang, deskripsi dan isi. SSL mengambil data untuk dikirimkan, dipecahkan kedalam blok-blok yang teratur, kemudian dikompres jika perlu, menerapkan MAC, dienkripsi, dan hasilnya dikirimkan.Di tempat tujuan, data dideskripsi, verifikasi, dekompres, dan disusun kembali. Hasilnya dikirimkan ke klien di atasnya.

SSL hanya mengenkripsikan data yang dikirim lewat http. Bagaimana SSL berjalan dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Pada saat koneksi mulai berjalan, klien dan *server* membuat dan mempertukarkan kunci rahasia, yang dipergunakan untuk mengenkripsi data yang akan dikomunikasikan. Meskipun sesi antara *client* dan *server* diintip pihak lain, namun data yang terlihat sulit untuk dibaca karena sudah di*enkripsi*.
2. SSL mendukung *kriptografis public key*, sehingga *server* dapat melakukan autentikasi dengan metode yang sudah dikenal umum seperti RSA dan *Digital Signature Standard* (DSS).

3. SSL dapat melakukan verifikasi integritas sesi yang sedang berjalan dengan menggunakan algoritma *digest* seperti *MD5*. Hal ini menghindarkan pembajakan suatu sesi.

2.2.2.7 Pengertian *E-commerce*

Electronic Commerce (*e-commerce*) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web Internet* atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk *internet*[4].

2.2.2.7.1 Model *Store Front*

Store Front kombinasi proses transaksi, keamanan, pembayaran *online* serta penyimpanan informasi yang memungkinkan para pedagang untuk menjual daganganya di *internet* melalui *website*. *Store Front* merupakan konsep dasar perdagangan elektronik (*e-commerce*) dimana terjadi interaksi penjual dan pembeli secara *online*[2].

2.2.2.7.2 Elemen-elemen *E-commerce*

Elemen-elemen yang terdapat dalam *e-commerce*, diantaranya adalah :

1. *Networking*

   Networking atau jaringan merupakan beberapa computer 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 yang lain yang cocok untuk digunakan, selain itu juga jaringan merupakan bagian yang penting untuk mementukan baik atau tidaknya suatu jaringan, untuk dapat diakses dalam jaringan baik jaringan lokal maupun lewat jaringan *internet*.

2. *Security* (keamanan)

   Security atau keamanan merupakan bagian yang penting, karena menyangkut masalah keamanan data *user* dan juga keamanan *server* kita, masalah seperti *enkripsi* data pada saat transaksi memakai kartu kredit,aplikasi yang sudah banyak dipakai yaitu SSL (*Secure Socket Layer*).

3. *Web programming* dan *web design*

   Kedua masalah ini dalam pelaksanaannya dapat dikerjakan oleh satu orang atau dibagi dua, untuk *web programming* dikhususkan dalam pembuatan dalam bahasa pemrogramman dan untuk *web design*. Khususnya untuk mendesain halaman *web* atau penganturan gambar,warna maupun tata letak suatu *web* dari segi keindahan dan dinamis, dalam *web programming* biasanya digunakan *script server* seperti PHP, ASP, CGI, dan yang lainnya. Untuk *design*-nya banyak *software-software* yang mendukung seperti macromedia, photoshop, frontpage, office publisher, dan masih banyak lagi lainnya.

4. *Bussiness Online*

   Maksud dari *business online* ini yaitu menyangkut bagaimana cara pengolahan perusahaan mulai dari manajemen, administrasi keuangan dan lainnya, yang semua itu merupakan suatu strategi dalam menarik *costumer* atau pelanggan untuk datang ke toko.

5. *Cyberlaw*

   Cyberlaw merupakan hukum yang mengatur pelanggan didunia *internet*, seperti mencuri nomer kartu kredit yang merupakan kejahatan *internet*, *cyberlaw* ini harus didikung oleh pihak yang berwajib dinegara kita, karena apabila di negara kita belum diterapkan sistem *cyberlaw*, maka para pelanggan akan berpindah tempat untuk menjaga keamanan mereka

2.2.2.7.3 Manfaat *E-commerce*

Adapun Manfaat dari *e-commerce*, diantaranya :

1. Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-commerce* bagi organisasi menurut M. Suyanto (2003) adalah :
   a. Memperluas *market place* hingga ke pasar nasional dan *international*.
   b. Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
   c. Memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan
   d. *supply chain* dan *management* tipe "*pull*".

e. Mengurangi waktu antara *outlay* modal dan penerimaan produk dan jasa.
f. Mendukung upaya-upaya *business process reengineering*.
g. Memperkecil biaya telekomunikasi-*internet* lebih murah dibanding *VAN*.
h. Akses informasi lebih cepat

2. Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-commerce* bagi konsumen menurut M. Suyanto (2003) adalah :
   a. Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi dengan menggunakan fasilitas *Wi-Fi.*
   b. Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
   c. Pengiriman menjadi sangat cepat.
   d. Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detail dalam hitungan
   e. detik, bukan lagi hari atau minggu.
   f. Memberi tempat bagi para pelanggan lain di *electronic community* dan bertukarpikiran serta pengalaman.
   g. Memudahkan persaingan yang ada pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara substansial.
3. Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-commerce* bagi masyarakat menurut M. Suyanto (2003) adalah :

a. Memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
b. Memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah.
c. Memungkinkan orang di negara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *e-commerce.*

2.2.2.7.4 Klasifikasi *E-commerce*

Klasifikasi *E-Commerce* dibagi berdasarkan sifat transaksi, diantaranya sebagai berikut :

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. Contoh yang lain, misalnya *Barnes & Nobles, Cisco, Dell, Compaq* dan sebagainya.
3. ***Consumer-to-business*** **(C2B**). Termasuk ke dalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk-produk atau layanan ke organisasi,

dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka, dan menyepakati suatu transaksi.

4. ***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* (misalnya : *www.classified2000.com*) dan menjual properti rumah hunian, mobil, dan sebagainya. Mengiklankan jasa pribadi di *internet* serta menjual pengetahuan dan keahlian merupakan contoh lain *C2C*. sejumlah situs pelelangan memungkinkan perorangan untuk memasukkan item-item agar disertakan dalam pelelangan. Akhirnya, banyak perseorangan yang menggunakan *intranet* dan jaringan organisasi untuk mengiklankan item-item yang akan dijual atau juga menawarkan aneka jasa. Contoh lain yang terkenal adalah *eBay.com*, yaitu perusahaan lelang.
5. ***Nonbusiness E-Commerce.*** Dewasa ini makin banyak jumlah 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 (misalnya, memperbaiki *purchasing*) atau untuk meningkatkan operasi dan layanan pabrik.

2.2.2.8 Aturan Bisnis

Aturan bisnis adalah “kalimat yang mendefinisikan atau membatasi beberapa aspek bisnis”. Aturan bisnis dimaksudkan untuk menjamin struktur

bisnis atau mengendalikan perilaku bisnis. Berikut ini adalah contoh dua pernyataan yang mengekpresikan aturan bisnis.

1. Mahasiswa dapat mendaftar di satu kuliah hanya jika dia telah lulus kuliah-kuliah prasyarat dari kuliah yang akan diambilnya
2. Pelanggan yang diutamakan memperoleh diskon 10% kecuali bila pelanggan itu mempunyai tagihan yang telah melewati jatuh tempo

Saat ini, kebanyakan organisasi dituntun oleh ratusan bahkan ribuan kombinasi aturan bisnis. Agregrasi dari aturan-aturan bisnis yang diterapkan berpengaruh pada perilaku dan menentukan cara organisasi menaggapi lingkungannya.

2.2.2.9 Software Pendukung

2.2.2.8.1 *Personal Home Page* (PHP)

PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994, pada awalnya tidak didistribusikan dan hanya digunakan pada homepage pribadinya. pada tahun 1995 dikeluarkan versi pertama yang dapat digunakan oleh umum dengan nama *personal home page tools*. ditulis kembali dipertengahan 1995 dan diberi nama PHP/FI version 2. FI berasal dari paket rasmus yang mana merupakan html interpreter untuk data form. pada hasil kombinasi tersebut juga ditambah dukungan terhadap SQL. PHP/FI terus berkembang dan banyak orang mulai memberikan kontribusi dalam perkembangannya. Pada tahun 1996 PHP/FI diperkirakan telah digunakan 15.000 situs web dunia, dan pada pertengahan 1997 jumlah ini berkembang melebihi 50.000. pada pertengahan 1997 juga terjadi perubahan pada PHP dimana berubah menjadi proyek yang didukung oleh team

yang lebih terorganisasi. parsernya ditulis ulang oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans dan parser baru inilah yang membentuk basis untuk PHP versi 3. Banyak kode utility dari PHP/FI yang dimasukan ke PHP dan banyak diantaranya telah selesai di tulis kembali Sekarang baik PHP/FI dan PHP telah diikutsertakan dalam sejumlah produk komersil seperti C2's StrongHold web *server* dan RedHat Linux. suatu perkiraan yang konservatif didasarkan dari hasil ekstrapolasi terhadap angka yang diperoleh dari NetCraft, PHP diperkirakan telah digunakan oleh lebih dari 150.000 situs seluruh dunia. Secara perspektif, angka ini lebih besar dibandingkan dengan *server* yang menjalankan NetScape's Flagship Enterprise *server* di *internet*[2].

2.2.2.8.2 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah *hompage*. Penulisan HTML dapat dilakukan menggunakan alat bantu seperti *notepad* yang terdapat pada windows atau *simple text machintosh*.

Selain itu juga dapat digunakan editor HTML seperti Macromedia Dreamweaver dan Microsoft Frontpage yang dapat memudahkan dalam menulis HTML dan memungkinkan dokumen HTML yang dibuat dapat diakses oleh berbagai jenis *browser*. HTML berupa kode-kode tag yang memberikan instruksi pada *web browser* untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.

2.2.2.8.3 Adobe Dreamweaver CS3

Macromedia dreamweaver adalah sebuah HTML *editor profesional* untuk mendesain secara *visual* dan mengelola *situs web* maupun halaman *web*. Bilamana

kita menyukai 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 kita dalam mendesain *web*.

Dreamweaver dalam hal ini digunakan untuk *web desain*. Dreamweaver mengikutsertakan banyak *tool* untuk kode-kode dalam halaman *web* beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan *code inspector*) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam dreamweaver. Teknologi dreamweaver *roundtrip* HTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila kita menginginkannya.

2.2.2.8.4 *Cascanding Style Sheet* (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) atau yang biasa disingkat dengan CSS, merupakan suatu dokumen yang digunakan untuk melakuakan pengaturan halaman Web yang ditulis dengan HTML atau XHTML. Penggunaan CSS tidak memerlukan perangkat lunak tertentu karena CSS merupakan *script* yang telah *embedded* dengan HTML. CSS digunakan oleh *Web Designer* untuk menentukan warna, jenis, huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa *markup* lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis

dengan CSS). Pemisah ini ditujukan agar dapat memisahkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

2.2.2.8.5 Mysql

RDBMS adalah program komputer yang dirancang untuk pengelolaan data dengan melakukan penyimpanan, pembaharuan dan pengambilan data. SQL adalah bahasa khusus yang digunakan untuk mengakses dan mengelola RDBMS. Bahasa SQL telah distandarkan, namun demikian telah berkembang banyak varian dan bentuk sesuai dengan kebutuhan *vendor* RDBMS.

SQL mulanya merupakan akronim dari *Structrur Query Language*. Pada dokumen standar SQL-92, SQl sekedar menjadi nama yang mendefinisikan bahasa, bukan lagi akronim atau singkatan.

SQL adalah bahasa yang mulana berorientasi pada basis data relasional. Bahasa ini menghilangkan banyak pekerjaan yang perlu dilakukan pemrogram/pengembang bekaitan dengan operasi-operasi terhadap data bila dibanding dengan menggunakan bahasa *general-purpose*. SQL adalah bahasa *query* (yaitu bahasa untuk meminta data) namun sesungguhnya SQL bukan hanya bahasa untuk *query* terhadap basis data. SQL juga berisi fasilitas untuk pendefinisian struktur data, modifikasi struktur data dan data dibasis data, serta juga digunakan untuk menspesifikasikan konstrain-konstrain integritas dan keamanan. Bahasa basis data harus memungkinkan pemakai melakukan hal-hal berikut.

1. Menciptakan basis data dan struktur-struktur relasi

2. Melakukan manajemen data tingkat dasar seperti penyisipan (*insertion*), modifikasi (*modification*) struktur dan data, serta penghapusan (*deletion*).
3. Membentuk *query* sederhana dan kompleks yang mentransformasikan data dibasis data menjadi informasi.
4. Melakukan tugas-tugas dengan seminimal mungkin memakaistruktur dan sintaks perintah relatif mudah dipelajari.
5. Hapus *portabel*, yaitu memenuhi suatu standar sehingga dapat menggunakan struktur dan sintaks perintah beragam DBMS lain.
6. SQL adalah contoh bahasa yang berorientasi transformasi (*transform-oriented language*) yang dirancang menggunakan relasi untuk mentransfomasikan masukan menjadi keluaran yang diingikan. SQL berisi perintah pendefinisian dan manipulasi, bukan perintah untuk pengendalian aliran komputasi.