BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Tempat Penelitian

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Galuh mebel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang mebel yaitu berupa sofa dan *spring bed*. Galuh mebel berdiri pada tahun 2005, pemilik Galuh Mebel mempunyai tekad dan percaya diri dengan bisnisnya ini, karena pemilik berpikir semakin hari mebel semakin dibutuhkan. Maka dari itu sampai saat ini Galuh Mebel berkembang dan banyak konsumen yang tertarik untuk datang dan membeli, selain murah kualitasnyapun terjamin dan semakin banyak pula koleksi sofa dan *springbed* Galuh Mebel. Itulah salah satu alasan yang menyebabkan si pemilik memepertahankan usaha ini sampai sekarang yang beralamat di Jl. Gatot Subroto Belakang No 216 Gg Maleer Timur I, Bandung.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari Galuh Mebel adalah menjadikan Galuh Mebel perusahaan mebel terkemuka, unggul, profesional dan anggotaikan kepuasan kepada pelanggan.

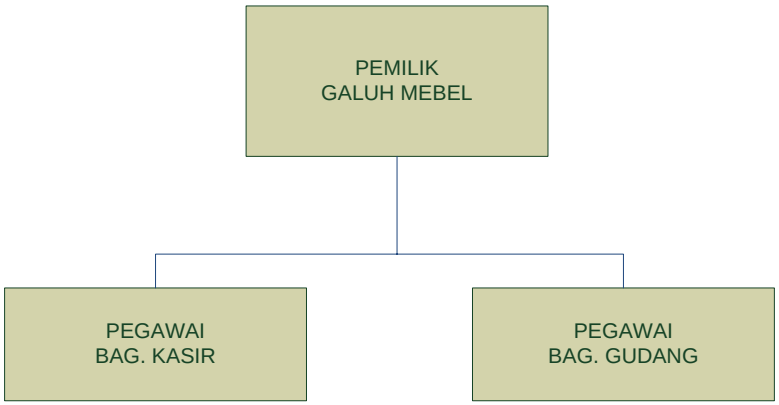
Adapun misi Galuh Mebel adalah sebagai berikut :

1. Menjadi perusahaan *furniture* terpilih yaitu sebuah perusahaan yang selalu diminati dan dipilih oleh masyarakat.
2. *Furniture* yang di pilih dapat memenuhi kebutuhan pelanggan

3. Pelanggan merasa nyaman berbelanja di Galuh Mebel.
4. Pelanggan dapat bebas memilih mebel, mendapatkan informasi terkini dan merasa aman berbelanja di galuh Mebel.

2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan landasan organisasi untuk menentukan pembagian tugas, tanggung jawab, dan wewenang secara jelas. Sehingga koordinasi struktural dapat dilaksanakan dengan baik guna menunjang aktivitas perusahaan.



Gambar 0.1 Struktur Organisasi Galuh Mebel

Berdasarkan bagan dari struktur organisasi Galuh Mebel dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pemilik perusahaan bertugas mengontrol kinerja semua karyawan,
2. Pegawai bagian kasir bertugas mengelola proses transakasi jual beli.

3. Pegawai bagian gudang bertugas mengelola barang – barang yang ada ataupun barang – barang yang akan dipesan dan dibeli.

2.2. Landasan Teori

2.2.2. Teknologi informasi

Menurut Haag dan Keen (1996) adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi, dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.

Menurut Martin (1999) adalah teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer, yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Maka dari itu teknologi Informasi adalah teknologi yang berhubungan dengan masalah informasi ditinjau dari segala aspek mulai dari pengumpulan data, penyimpanan data, pengolahan data menjadi informasi, sampai dengan proses penyampaian informasi kepada orang yang membutuhkan[1].

2.2.2.1. Klasifikasi Sistem Teknologi informasi

Klasifikasi sistem teknologi informasi terbagi menjadi 3 macam seperti sistem teknologi menurut fungsi sistem, ukuran dan *client-server.*

1. Sistem teknologi informasi menurut fungsi sistem

Berdasarkan fungsinya komputer dibagi menjadi dua kategori, komputer dengan

tujuan khusus (*special purpose computer*) dan komputer dengan tujuan umum (*general purpose computer*).

a) ***Special Purpose Computer*** merupakan jenis komputer yang dirancang dan digunakan untuk tujuan-tujuan pemakaian pada masalah khusus dan biasanya hanya berupa satu masalah saja. Program komputer telah disediakan di dalamnya. Jenis komputer ini dapat berupa komputer digital atau analog. Jenis komputer ini banyak dikembangkan untuk pengendalian otomatis pada proses industri, untuk tujuan militer atau navigasi di kapal selam dan pesawat, untuk bidang diagnosis di kedokteran, dan sebagainya.

b) ***General Purpose Computer*** merupakan jenis komputer yang dirancang dan digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah. Dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai macam program dan permasalahan yang berbeda seperti pengolahan kata, grafis, permainan, multimedia, dan lain-lain. Yang termasuk dalam jenis komputer ini adalah PC (*Personal Computer*) yang biasa digunakan di rumah, kantor atau sekolah. [5]

2. Sistem teknologi informasi menurut ukuran

a) *Microcomputer* adalah komputer untuk komputasi skala kecil sebagai *client*

b) *Workstation* adalah komputer seperti PC tapi mempunyai kemampuan lebih baik dari PC

c) *Mini computer* adalah komputer yang digunakan perusahaan skala menengah sebagai server.

d) *Super computer* adalah komputer yang memiliki kemampuan yang hebat contohnya dalam peluncuran roket.[5]

3. Sistem teknologi informasi *client-server*

a) *Server* adalah komputer yang menyimpan data atau program dan bertugas melayani semua permintaan dari komputer lain yang merupakan *client-server* tersebut

b) *Client* adalah komputer yang memanfaatkan layanan yang disediakan oleh server [5]

2.2.2.2. Komponen Sistem Teknologi informasi

Komponen sistem teknologi informasi adalah sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi, terdiri dari :

1. *Hardware*

Hardware adalah peralatan atau perangkat yang dapat dilihat dan disentuh serta dapat dirasakan dengan sentuhan tangan. Dengan kata lain seluruh bagian yang terdapat pada perangkat elektronika baik dari mulai komputer, telepon selular atau perangkat elektronika lainnya yang akan selalu dijumpai yang namanya *hardware*.

Hardware terbagi menjadi 3 macam yaitu

a) ***Input*** adalah proses memasukan data ke dalam proses komputer melalui alat input (*input device*)

b) ***Processing*** adalah Proses pengolahan data dengan alat pemroses (*processing device*) yang berupa proses menghitung, membandingkan, mengklasifikasikan, mengurutkan, mengendalikan, atau mencari di *storage*

c) ***Output*** adalah Proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data dengan menggunakan alat output (*output device*), yaitu berupa informasi[1]

2. *Software*

Software adalah merupakan suatu program yang dibuat oleh pembuat program untuk menjalankan perangkat keras komputer, dan program yang berisi kumpulan instruksi untuk melakukan proses pengolahan data.

Software terbagi menjadi 4 macam yaitu

a. Sistem Operasi (*Operating System*)

Sistem Operasi yaitu program yang berfungsi untuk mengendalikan sistem kerja yang mendasar sehingga mengatur kerja media input, output, tabel pengkodean, memori, penjadwalan prosesor, dan lain lain. Sistem operasi berfungsi sebagai penghubung antara manusia dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.Contoh Sistem Operasi, misalnya : Disk operating System (DOS), Microsoft Windows, Linux, dan Unix. [6]

b. Program Aplikasi (*Aplication Programs*)

Program Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu, misalnya program pengolah kata, mengelola lembar kerja, program presentasi, design grafis, dan lain - lain. Contohnya dalam hal ini adalah *word, excel, adobe photoshop.*

c. Bahasa Pemrograman (*Programming Language*)

Bahasa pemrograman yaitu instruksi-instruksi standar untuk memerintah komputer, yang ditulis dalam bahasa pemrograman ke bahasa mesin dengan aturan atau prosedur tertentu.

Ada 3 level bahasa pemrograman, yaitu :

a) Bahasa tingkat rendah (*low level language*)

Bahasa ini disebut juga bahasa mesin (*assembler*), dimana pengkodean bahasanya menggunakan kode angka 0 dan 1.

b) Bahasa tingkat tinggi (*high level language*)

Bahasa ini termasuk dalam bahasa pemrograman yang mudah dipelajari oleh pengguna komputer karena menggunakan bahasa yang dimengerti oleh manusia. Contohnya : *BASIC, COBOL, PASCAL, FORTRAN.*

c) Bahasa generasi keempat (4 GL)

Bahasa pemrograman 4 GL (*Fourth Generation Language*) Merupakan bahasa yang berorientasi pada objek yang disebut *Object Oriented Programming* (OOP). Contoh software ini adalah : *Visual Basic, Delphi, Visual C++* [6]

d. Program Bantu (*Utility*)

Perangkat Lunak merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai aplikasi pembantu dalam kegiatan yang ada hubungannya dengan komputer, misalnya memformat disket, mengopi data, mengkompres file, dan lain-lain.

Contoh *software* ini diantaranya :

a) *Norton Utility*

b) *Winzip*

c) *Norton Ghost*

d) *Antivirus*

3. *Brainware*

Brainware adalah unsur dimana yang berasal dari akal manusia maksudnya, bila tidak ada manusia komputer tidak bisa digunakan.

a) Sistem Analis adalah orang yang bertugas mempelajari, menganalisa, merancang dan membentuk suatu sistem atau prosedur pengolahan data secara elektronik berdasarkan aplikasi yang dipesan oleh pemakai jasa komputer.

b) *Programmer* adalah yang bertugas di dalam data *processing programming* berdasarkan program spesialisasi

c) Operator adalah yang bertugas mempersiapkan komputer untuk memproses suatu program mulai dari menghidupkan komputer, menjalankan komputer (mengoperasikan program-program komputer atau aplikasi komputer) [1]

2.2.2.3. Peranan Teknologi Informasi

Peranan teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukan bagi organisasi, melainkan bagi kebutuhan perseorangan. Perkembangan teknologi informasi telah berkembang luar biasa hebatnya baik dari sisi perangkat keras, perangkat lunak, atau sumber daya manusia yang mendayagunakannya. Saat ini kehidupan manusia mulai bergeser ke kehidupan komputasi *persasif*, yakni suatu kehidupan yang meletakkan teknologi informasi sebagai bagian dari kehidupan manusia kapan dan dimana saja. Hal ini dapat diilihat dari prilaku

manusia yang sudah mulai terbiasa dengan komputer, sudah mulai terbiasa dengan internet, dan sudah mulai merasakan bahwa sekumpulan kebutuhannya dapat dibantu oleh teknologi informasi. [1]

2.2.3. Sistem Informasi

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekolompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Dari pengertian ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu :

1. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur.
2. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian terpadu sistem yang bersangkutan.
3. Unsur sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem.
4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau di interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi

operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. [4]

2.2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari komponen *input*, komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data, dan komponen kontrol.

Dijelaskan bahwa ada 8 komponen sistem informasi, yaitu :

1. Komponen *Input*

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dokumen dasar.

2. Komponen Model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen *Output*

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen Teknologi

Teknologi merupakan "*tool box*" dalam sistem informasi, teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, neghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen *Hardware*

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi, sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen *Software*

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari *hardware* untuk menciptakan suatu informasi.

7. Komponen Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan DBMS (*Database Management System*).

8. Komponen kontrol

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi. [4]

2.2.3.2. Manfaat Sistem Informasi

Manfaat yang didapat dari sistem informasi yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Manfaat mengurangi biaya.
2. Manfaat mengurangi kesalahan-kesalahan.
3. Manfaat meningkatkan kecepatan aktivitas.
4. Manfaat meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen. [4]

2.2.4. Pengenalan Internet

Internet dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer satu komputer dengan komputer lainnya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu negara ke negara di seluruh dunia dimana didalamnya terdapat berbagai aneka ragam informasi fasilitas layanan internet browsing yaitu kegiatan berselancar di internet.

Pada 1 Januari 1983, ARPANET menukar protokol rangkaian pusatnya, dari NCP ke TCP/IP. Ini merupakan awal dari Internet yang kita kenal hari ini. Pada sekitar 1990-an, Internet telah berkembang dan menyambungkan kebanyakan pengguna jaringan-jaringan komputer yang ada.

Jumlah pengguna Internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Dengan hanya berpandukan mesin pencari seperti Google, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi. Dibanding dengan buku dan perpustakaan, Internet melambangkan penyebaran (*decentralization*) / pengetahuan (*knowledge*) informasi dan data secara ekstrim.

Perkembangan internet juga telah mempengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian sangat kecil melalui pos atau telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui internet. Transaksi melalui internet ini dikenal dengan nama *e-commerce*. [3]

2.2.4.1. SEO (Search Engine Optimation)

SEO adalah cara optimasi website agar bisa ditampilkan di halaman utama pada sebuah situs pncarian. Intinya adalah apabila seseorang mengetikkan kata pencarian pada kotak search engine seperti di Google, Yahoo, maupun MSN maka alamat web kita bisa muncul di halaman pertama pencarian sesuai dengan kriteria kata kunci yang dicari user tersebut.

Jika tujuan SEO terpenuhi, tentunya visi misi dari web tersebut akan mudah tercapai. Otomatis statistik pengunjung meningkat, interaksi dan transaksi bertambah dan kepopuleran web lebih cepat. Ini semua akan memberikan suntikan motivasi untuk lebih semangat dan kreatif dalam mengelola sebuah web untuk memuaskan semua user yang mengaksesnya [3].

2.2.5. Pengenalan Penjualan Online

Sistem penjualan yang baik saat ini adalah sitem yang berbasiskan pada jaringan. Maksudnya, system penjualan ini bersifat online. Adapun manfaat dari pada system ini bisa dirasakan bagi kedua belah pihak yakni pihak penjual dan pembeli.

Bagi para penjual, menerapkan system seperti ini berarti memangkas pengeluaran yang biasa dikeluarkan dalam system lama. Seperti, jika pada system lama kita harus membuka cabang baru demi melebarkan sayap bisnis kita, tidak dengan system online. Karena dengan system ini penjual dapat memperkenalkan hasil produknya ke halayak melalui suatu web. Dimana setiap orang (konsumen)

tidak hanya di satu lokasi bisa mengakses untuk mencari informasi akan barang yang diperlukan, tanpa perlu membuka cabang/kantor pemasaran baru.

Bagi para konsumen, sistem ini sangatlah membantu. Karena konsumen tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk membeli barang yang diinginkan, mengingat kondisi lalu-lintas kota yang cukup ramai yang menyebabkan terlalu banyak waktu yang kita buang dijalan untuk sampai ke lokasi. Maka dengan system penjualan online ini, konsumen bisa mendapatkan barang yang diinginkan. Sistem penggajian konvensional yang masih berjalan pada perusahaan – perusahaan konvensional mengakibatkan timbul banyaknya permasalahan dimulai dari proses yang lama, aliran data yang rumit, sampai pada tahap terakhir yaitu tahap penyerahan gaji kepada karyawan. [7]

2.2.5.1. Proses Bisnis Penjualan Online

Seperti halnya dalam aktivitas bisnis konvensional, sistem penjualan online juga melalui tahapan-tahapan aktivitas tertentu yang biasa diistilahkan dengan proses bisnis. Dari berbagai jenis proses bisnis yang ada, aktivitas transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli merupakan hal mendasar yang harus dipahami oleh praktisi bisnis.

Dapat kita lihat bahwa perusahaan, sekelompok orang, atau individu yang ingin menawarkan produk atau jasanya, dapat memulai rangkaian bisnis dengan menggunakan internet sebagai media berkomunikasi. Dengan bermodalkan sebuah website, penjual dapat memberikankan berbagai informasi sehubungan

dengan profil usaha dan produk atau jasa yang ditawarkan. Di sisi konsumen sebagai calon pembeli, internet menyediakan akses secara luas dan bebas terhadap semua perusahaan yang telah mendaftarkan diri di dunia maya. Pertukaran informasi dalam arena ini dapat dilakukan secara satu arah maupun interaktif melalui beragam produk elektronik, seperti komputer, telepon, faks, dan televisi. Proses bisnis pertama di dalam sistem penjualan online ini dinamakan sebagai "*information sharing*". Prinsip penjual di dalam proses ini adalah untuk mencari dan menjaring calon pembeli sebanyak-banyaknya, sementara prinsip pembeli adalah berusaha sedapat mungkin mencari produk atau jasa yang diinginkannya, dan mencoba untuk mencari tahu penilaian orang lain terhadap produk atau jasa tersebut.

Setelah aktivitas tukar-menukar informasi dilakukan, proses bisnis selanjutnya adalah melakukan pemesanan produk atau jasa secara elektronik. Dua pihak yang bertransaksi sudah selayaknya harus melakukan aktivitas perjanjian tertentu, sehingga proses pembelian dapat dilakukan dengan sah, benar, dan aman. Pembelian antara dua entitas bisnis biasanya dilakukan melalui jaringan tertentu seperti EDI (Electronic Data Interchange) atau ekstranet. Di dalam proses bisnis ini, ada empat aliran entiti yang harus dikelola dengan baik:

1. *Flow of goods* (aliran produk)
2. *Flow of information* (aliran informasi)
3. *Flow of money* (aliran uang)
4. *Flow of documents* (aliran dokumen).

Fasilitas E-Commerce yang ada harus dapat mensinkronisasikan keempat aliran tersebut, sehingga proses transaksi dapat dilakukan secara efisien, efektif, dan terkontrol dengan baik [7].

2.2.5.2. Manfaat Penjualan Online

Manfaat yang didapat dari penjualan online yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Tidak perlu membuka banyak kantor cabang dalam hal pemasaran.
2. Mengurangi tingkat pengeluaran bagi pihak produsen
3. Memudahkan para konsumen dalam pembelian suatu barang.

2.2.5.3. Mekanisme Penjualan Online

Transaksi elektronik antara *e-merchant* (pihak yang menawarkan barang atau jasa melalui internet) dengan *e-customer* (pihak yang membeli barang atau jasa melalui internet) yang terjadi di dunia maya atau di internet pada umumnya berlangsung secara *paperless transaction*, sedangkan dokumen yang digunakan dalam transaksi tersebut bukanlah *paper document*, melainkan dokumen elektronik (*digital document*).

Mekanisme transaksi elektronik dengan penjualan Online dimulai dengan adanya penawaran suatu produk tertentu oleh penjual. Apabila konsumen Indonesia melakukan pembelian, maka konsumen tersebut akan mengisi *order mail* yang telah disediakan oleh pihak penjual.

Selanjutnya cara pembayaran yang dapat dilakukan oleh konsumen tersebut dapat memilih dengan :

1. Transaksi transfer antar Bank.
2. Pembayaran langsung antara dua pihak yang bertransaksi tanpa perantara.
3. Dengan perantara pihak ketiga. [4]

2.2.5.4. Elemen – elemen Penjualan Online

Ada 6 elemen pada penjualan Online yaitu jaringan, keamanan, *web programming / web design, business online, online payment* dan *cyberlaw*. Berikut adalah penjelasan 6 elemen – elemen penjualan Online :

1. ***Network***

   Network atau jaringan merupakan beberapa komputer yang saling berhubungan dan saling tukar menukar informasi dan terkoneksi yang terdiri dari jaringan lokal 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.

2. ***Security***

   Security (keamanan) *Security* atau keamanan merupakan bagian penting, karena menyangkut masalah keamanan data anggota 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 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.

4. *Business Online*

Maksud dari *business 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.

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 dapat membeli barang di internet seperti di ebay, lisensi *software* original, keanggotaan situs, mengirim donasi atau sumbangan, mengirim uang ke pengguna *PayPal* lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya. *Paypal* mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau *Money order* yang prosesnya dapat memakan waktu lama.

6. *Cyberlaw*

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 hukum 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.* [2]

2.2.6. Bahasa Pemrograman Untuk Aplikasi Penjualan Online

Dalam membangun suatu aplikasi dibutuhkan beberapa bahasa pemrograman dan aplikasi databasenya, berikut contoh bahasa pemrograman yang sering digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce*

1. MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database* (*database management system*) yang sangat populer dikalangan pemograman web, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *script php*. Software database ini kini telah tersedia juga pada *platform* sistem operasi Windows (98/2000 atau XP). Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahaannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. MySQL merupakan basis data yang digunakan oleh situs-situs terkemuka internet untuk menyimpan datanya.

Software database MySQL kini dilepas sebagai *software* manajemen basis data yang open source. Sebelumnya merupakan software basis data yang *shareware*. *Shareware* adalah suatu *software* yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan penggunaaan secara pribadi , tetapi jika digunakan secara komersial maka pemakai harus mempunyai lisensi dari pembuatnya. *Software open source* menjadikan *software* dapat didistribusikan secara bebas dan dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi ataupun komersial, termasuk didalamnya *source code* dari *software* tersebut.

Database MySQL, merupkan basis data yang menjanjikan sebagai alternatif pilihan basis data yang dapat digunakan untuk sistem basis data personal atau organisasi kita. *Oracle* sebagai *database* besar telah membuat modul untuk memudahkan proses migrasi dari MySQL ke dalam *Oracle*, hal ini dapat menunjukan bahwa *oracle* telah memperhitungkan *database* MySQL sebgai *database* alternatif masa depan. Demikian juga dengan pengguna dari *database* MySQL, menunjukan makin banyak perusahaan besar menggunakannya. [2]

2. Macromedia Dreamwever 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML profesional untuk perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengembangan situs *web*, halaman *web* dan aplikasi *web*. *Dreamweaver* menyediakan suatu *tools* 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.

3. Apache

Server HTTP Apache atau *Server Web*/WWW *Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan dibanyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Windows, Novotel Netware dan lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur yang canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasikan, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. *Apache* juga didukung oleh sejumlah antar muka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah.

Apache merupakan *software open source* dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation.*

4. PHP

Dalam pembuatan aplikasi ini yang *software* dipakai adalah bahasa pemrograman PHP, PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP

yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang *web* menulis halaman *web* dinamis dengan cepat. PHP merupakan bahasa pemograman *web* yang bersifat *server-side HTML* sama dengan *embedded scripting* di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada si *server*. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan Sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan HTML biasa. PHP dikenal sebgai bahasa scripting yang menyatu dengan *tag* HTML, dieksekusi di *server* dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis.[2]