BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada diseluruh dunia. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

Pengertian internet menurut para ahli :

1. Lani Sidharta, menyatakan bahwa internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.
2. Khoe yao tung menyatakan bahwa intenet adalah jaringan yang satelit komunikasi yang fungsinya sangat beragam dan tentu merupakan pendukung internet di seluruh dunia.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara computer yang besar, yang mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protocol yang disebut TCP/IP (*Tranmission Control Protocol / Internet protocol*). Selain itu internet dapat

disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

2.1.1 Sejarah Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Department of Defense*) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan.

Pada mulanya ARPANET hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu *Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah*, di mana mereka membentuk satu jaringan terpadu pada tahun 1969, dan

secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya.

Oleh sebab itu ARPANET dipecah manjadi dua, yaitu "MILNET" untuk keperluan militer dan "ARPANET" baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer seperti, universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet)

Kejadian-kejadian penting yang mempengaruhi perkembangan Internet dan Web.

Tabel 2.1 Sejarah Internet

Tahun	Keterangan
1957	*Advance Research Projects Agency* (ARPA) dibentuk ol eh *Departemen of Defence* (DoD) USA.
1959	Len Kleinrock menulis paper tentang *packet swiching*.
1967	Desain awal dari ARPANET diterbitkan.
1969	DoD menggelar pengembangan ARPANET.
1970	ARPANET mulai menggunakan *Network Control Protocol*.
1972	*InterNetworking Working Group* (INWG) dibentuk untuk mempromosikan standar yang sudah disepakati bersama.

	Spesifikasi dari telnet,RFC318, diusulkan.
1973	Ide ethernet dijabarkan dalam thesis PhD dari Bob Metcalfe.
	Spesifikasi untuk *File* Transfer, RFC454, diusulkan.
1974	Disain dari TCP/IP dijabarkan secara rinci oleh Vint Cerf dan Bob Kahn dalam *A Protocol for Packet Network Intecommunication*.
1976	UNIX-to-UNIX Copy (UUCP) dikembangkan oleh Bell Laps.
1981	BITNEP mulai beroperasi.
1982	TCP/IP menjadi protocol untuk ARPANET dan ini dispesifikasikan oleh DoD.
1983	BSD UNIX release 4.2 menggunakan TCP/IP
1984	Jumlah Internet host melewati batas 1000 host. Domain Name Service (DNS) mulai lahir.
1986	NSFNET dilahirkan dengan kecepatan backbone 56Kbps.
1987	Jumlah Internet host melewati batas 10.000.
	UUNET didirikan untuk memberikan akses komersial untuk Usenet dan UUCP.
1988	Sebuah ''Internet Worm'' berhasil melumpuhkan Internet, sekitar 6000 host terkena akibatnya.

	NSFNET meningkatkan kecepatan backbone menjadi 1,544 Mbps (T1).
1989	Jumlah internet host melewati batas 100.000.
	Tim berners-Lee dari Cern menyirkulasi proposalnya yang berjudul ''Information Management: A Proposal''.
1990	DoD menghentikan ARPANET.
	Tim Berners-Lee mensirkulasi proposal World Wide Web(WWW).
	Dikembangkan sebuah program WWW, sebuah WYSIWYG browser dan editor.
1991	Brewster Kahle (Thinking Machines) mengembangkan Wide Area Information System (WAIS).
	Paul Lindner dan Mark McCahill (University of Minnesota) meluncurkan Gopher.
	Philip Zimmerman meluncurkan Pretty Good Privacy (PGP).
	CERN meluncurkan library WWW.
1992	Jumlah Internet host melampaui 1.000.000.
	Sebuah WWW browser yang bernama Viola diluncurkan oleh Pei Weidan didistribusikan bersama CERN WWW.
1993	NSF membuat InterNIC untuk menjalankan Internet service seperti pendaftaran domain.

	Versi pertama Mosaic (untuk X Window) yang dikembangkan oleh Marc Andreesen dikeluarkan oleh NCSA.
	White House online.
	National Information Infrastructure Act lolos dan pemerintah Amerika Serikat lebih serius dalam bidang Web.
1994	Pizza hut *online,* merupakan contoh pertama dari aplikasi komersial Internet.
	Spam mail menjadi kasus besar setelah sebuah lembaga hokum yang bernama Canter & Siegel menyebarkan mail keseluruh dunia tentang servis untuk mendapatkan ‘*’green card*’’.
	First Virtual menjalankan ‘’*CyberBank*’’ yang pertama.
1995	*Compuserve, Amerika Online, dan Prodiy* mulai memberikan servis akses ke Internet.
	Perusahaan Marc Andreesen, *Netscape Communication Corporation,* menjadi publik dan menjadi nomor 3 tertinggi untuk harga *Initial Public Offericng* (IPO) *share* di NASDAQ.
	NFS tidak lagi menggratiskan pendaftaran domain. Domain mulai membayar $50/tahun.

17 April 2000	Stok di Nasdaq jatuh, mengakibatkan kerugian jutaan dolar. Apakah ini yang disebut *Internet Bubble*?

2.1.2 *World Wide Web* (WWW)

World Wide Web merupakan jaringan dokumentasi yang sangat besar yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Satu set protocol yang mendefinisikan bagaimana system bekerja dan mentransfer data, dan sebuah software yang membuatnya bekerja dengan mulus. *Web* menggunakan teknik *hypertext* dan multimedia yang membuat internet mudah digunakan dijelajahi dan dikontribusikan.

Web merupakan system *hypermedia* yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari *web* berkontribusi pada *web*. (Hanson,2000)

Web merupakan system yang menyebabkan pertukaran data diinternet menjadi mudah dan efisien. *Web* terdiri atas 2 komponen dasar :

1. *Server Web :* sebuah computer dan *software* yang menyimpan dan mendistribusikan data ke computer lainnya melalui internet.
2. *Browser Web* : *software* yang dijalankan pada computer pemakai atau *client* yang meminta informasi dari *server web* yang menampilkannya sesuai denagn *file* data itu sendiri. (Hanson,2000)

Menurut Hardjono (2006) *web* merupakan fasilitas *hyperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya.

Ada 2 kategori dalam pemrograman *web,* yaitu pemrograman *server web* dan *client web*. Pada pemrograman *server side,* perintah-perintah program dijalankan di *server web*, kemudian hasil dikirimkan ke *browser* dalam bentuk *HTML* biasa.

Adapun pada *client server*, perintah program dijalankan pada *browser* sehingga ketika *client* meminta dokumen *script*, maka *script* dapat di *download* dari *server* kemudian dijalankan pada *browser* yang bersangkutan.

2.1.3 Istilah-Istilah Internet

Dalam internet banyak sekali terdapat istilah-istilah seperti *HTML, HTTP, URL, Javascript.*

2.1.3.1 *HTML (Hypertext Markup Language)*

Menurut Sampurna (1996) : WEB adalah sekelompok kode berbasis teks yang sederhana dan universal, disebut *Hypertext Markup Language* (HTML). Karena berbasis teks, HTML dikenali dan diterjemahkan segala jenis komputer dalam bentuk tampilan informasi yang sama. HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuwan *European Laboratory for Particle Physics* (CERN - organisasi penelitian 18 negara Eropa) di Geneva Swiss. Maret 1989 Tim memperkenalkan *WEB* dan *HTML* sebagai standar antar muka distribusi informasi di Internet yang

mampu menggabungkan teks, grafik dan multimedia dengan metode navigasi menu pada mesin UNIX.

HTML digunakan untuk membangun suatu halaman *web*. Sekalipun banyak orang menyebutnya sebagai suatu bahasa pemrograman, *HTML* sebenarnya sama sekali bukan pemrograman, karena seperti tercermin dari namanya, *HTML* adalah suatu bahasa *mark up* (penandaan) terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang ditandai.

2.1.3.2 *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*

HTTP adalah suatu protocol yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen yang disediakan di *web server*.

Protocol ini merupakan protocol standar yang digunakan untuk mengakses *web pages.*selain *HTTP* terdapat pula *secure HTTP* yang dikembangkan oleh *Enterprise Integration Technology (EIT), national Centre for Supercomputing Aplication (NCSA),* dan *RSA Data Security. Secure HTTP* ini adalah *HTTP* yang aman dimana antara pengguna dan server menggunakan suatu *form entry* data. Pengguna dapat mengklik pada sebuah tombol persetujuan yang aman, dan program klien akan menjalankan sebuah kunci keamanan bagi sesi tersebut dengan *form* tersebut.

2.1.3.3 *URL (UniformResource Locator)*

URL merupakan system pengalamatan yang digunakan pada *World Wide Web*. Di internet *URL* menggabungkan informasi mengenai jenis protocol yang digunakan, alamat situs dimana *resource* ditempatkan, lokasi *sub directory* dan nama *file* yang digunakan.

2.1.3.4 *Javascript*

Javascript adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena bahasa ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi ataupun *apllet.* Dengan *javascript* kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman *web* yang interaktif. (Hardjono, 2006)

Sedangkan menurut Ellswoth dan Mathew (2000), *Javascript* adalah pendekatan lain untuk membuat hal web menjadi lebih interaktif, baik dalam deteksi maupun tanggapan ke interaksi pengguna dengan halaman *web, javascript* dapat langsung digabungkan dengan *HTML*, tanpa harus di *compile* terlebih dahulu.

2.2 DBMS (*Database Management system*)

Menurut Ramakrishnan dan Gehrke (2003), DBMS adalah *software* yang dirancang untuk membantu dalam memelihara dan menggunakan kumpulan data yang berukuran besar dan kebutuhan banyak system sesuai dengan kegunaan masing-masing.

DBMS memberikan banyak keuntungan seperti :

1. Kemandirian data (Data *Independence)*
2. Efisien dalam mengakses data (*Efficient Data Acces*)
3. Keamanan dan integritas data (Data *Integrity and Security*)
4. Administrasi data (Data *Administation*)
5. Akses bersama dan perbaikan dari kerusakan data (*Concurent Access and Crash Recovery*)
6. Waktu pembangunan aplikasi yang singkat (*reduce application development time)*

2.3 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink)*. Website sendiri merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman situs yang tersimpan dalam sebuah *server/hosting*, dan teridentifikasi melalui sebuah nama yang disebut juga sebagai domain atau sub domain. (Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web)

Website bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua

arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis seperti facebook, Friendster, dan lain-lain. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya dapat diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

2.4 Pengertian *E-Bussiness*

Berikut adalah beberapa definisi *E-business* menurut para ahli :

1. *E-business* adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi. (Steven Alter. *Information System: Foundation of E-Business. Prentice Hall*. 2002)
2. *E-business* meliputi semua hal yang harus dilakukan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk melakukan kegiatan bisnis antar organisasi maupun dari organisasi ke konsumen. (Sid L. Huff, dkk. 2000. *Cases in Electronic Commerce. McGraw-Hill*)
3. Penggunaan internet dan teknologi digital lainnya untuk komunikasi, koordinasi, dan manajemen organisasi. (Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon. 2001. *Esssentials of Management Information Systems: Organization and Technology in Networked Enterprise. Prentice Hall)*

4. *E-business* adalah mengenai penggunaan teknologi internet untuk melakukan transformasi proses bisnis yang dilakukan. Bentuk e-business yang paling mudah terlihat adalah pembelian barang secara online baik retail maupun grosir. (Samantha Shurety.1999. *E-business with Net.Commerce. Prentice Hall*)
5. Definisi *e-business* menurut IBM adalah sebuah pendekatan yang aman, fleksibel, dan terintegrasi untuk memberikan nilai bisnis yang berbeda dengan mengkombinasikan system dan proses yang menjalankan operasi bisnis utama dengan pemanfaatan teknologi internet. (Christoper Stoole. 2000. *E-business – Just What is It?* http://ebusiness.about.com/industry)

Dengan melihat definisi dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *E-Business* adalah penggunaan teknologi informasi untuk memudahkan proses bisnis, melakukan *e-commerce*, dan menyediakan kerjasama untuk mendukung komuunikasi perusahaan.

Utilisasi informasi dan teknologi komunikasi untuk mendukung semua aktivitas bisnis.

1. Meliputi segalanya- *marketing, advertising, after-sales.*
2. Pada umumnya berhubungan dengan *web-based systems.*

Secara umum bisa dikatakan, istilah *'e-business'* mengacu pada penggunaan internet untuk berdagang. Setiap kali suatu bisnis menggunakan internet untuk melakukan bisnis maka akan disebut *e-business*.

E-business – Electronic Business, berasal dari terminologi serupa dengan *e-mail dan e-commerce* yaitu melakukan bisnis pada internet. Ini merupakan satu istilah yang lebih umum daripada *e-commerce*, mengacu tidak hanya pada pembeliaan dan penjualan, tetapi juga pelayanan pelanggan dan bekerja sama dengan mitra bisnis.

Dalam pengertian yang paling sederhana, *e-business* adalah penggunaan teknologi internet untuk meningkatkan dan mengubah bentuk proses bisnis utama. Kebanyakan perusahaan memahami ini dan sudah mulai berkembang dari praktik bisnis tradisional ke *e-business.*

2.5 Penjualan

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

2.5.1 Pengertian Penjulan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

Pengertian penjualan menurut Henry Simamora dalam buku "Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis" menyatakan bahwa:

> "Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa". (2000;24)

Pengertian penjualan menurut Chairul Marom dalam buku "Sistem Akuntansi Perusahaan Dagang" menyatakan bahwa :

> "Penjualan artinya penjualan barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur". (2002;28)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

2.5.2 Klasifikasi Transaksi Penjualan

Ada beberapa macam transaksi penjualan menurut La Midjan dalam bukunya "Sistem Informasi Akuntansi 1" dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Penjualan Tunai
2. Penjualan Kredit
3. Penjualan Tender
4. Penjualan Ekspor

5. Penjualan Konsinyasi
6. Penjualan Grosir

(2001;170)

Menurut pengertian diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Penjualan Tunai

   Adalah penjualan yang bersifat *cash* dan *carry* pada umumnya terjadi secara kontan dan dapat pula terjadi pembayaran selama satu bulan dianggap kontan.

2) Penjualan Kredit

   Adalah penjualan dengan tenggang waktu rata-rata diatas satu bulan.

3) Penjualan Tender

   Adalah penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memegangkan tender selain harus memenuhi berbagai prosedur.

4) Penjualan Ekspor

   Adalah penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli luar negeri yang mengimpor barang tersebut.

5) Penjualan Konsinyasi

   Adalah penjualan yang dilakukan secara titipan kepada pembeli yang juga sebagai penjual.

6) Penjualan Grosir

   Adalah penjualan yang tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui pedagang grosir atau eceran.

Dari uraian diatas penjualan memiliki bermacam-macam transaksi penjualan yang terdiri dari: penjualan tunai, penjualan kredit, penjualan tender, penjualan konsinyasi, penjualan ekspor, serta penjualan grosir.

2.5.3 Dokumen-Dokumen Penjualan

Dokumen-dokumen penjualan menurut La Midjan dalam bukunya yang berjudul "Sistem Informasi Akuntansi 1" antara lain sebagai berikut:

1. Order Penjualan Barang (*Sales Order*)
2. Nota Penjualan Barang
3. Perintah Penyerahan Barang (*Delivery Order*)
4. Faktur Penjualan (*Invoice*)
5. Surat pengiriman Barang (*Shipping Slip*)
6. Jurnal Penjualan (*Sales Journal*).

   (2001;183)

Menurut pengertian diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Order Penjualan Barang (*Sales Order*)

   Merupakan penghubung antara beragam fungsi yang diperlukan untuk memproses langganan dengan menyiapkan peranan penjualan.
2. Nota Penjualan Barang

   Merupakan catatan atau bukti atas transaksi penjualan barang yang telah dilakukan oleh pihak perusahaan dan sebagai dokumen bagi pelanggan.
3. Perintah Penyerahan Barang (*Delivery Order*)

Merupakan suatu bukti dalam pengiriman barang untuk diserahkan kepada pelanggan setelah adanya pencocokan rangkap slip.

4. Faktur Penjualan (*Invoice*)

   Adalah dokumen yang menunjukan jumlah yang berhak ditagih kepada pelanggan yang menunjukan informasi kuantitas, harga dan jumlah tagihannya.

5. Surat Pengiriman Barang (*Shipping Slip*)
6. Jurnal Penjualan (*Sales Journal*)

Dapat disimpulkan bahwa dokumen-dokumen penjualan terdiri dari: Order Penjualan Barang, Nota Penjualan Barang, Perintah Penyerahan Barang, Faktur Penjualan, Surat Pengiriman Barang dan Jurnal Penjualan.

2.5.4 Tujuan Penjualan

Dalam suatu perusahaan kegiatan penjualan adalah kegiatan yang penting, karena dengan adanya kegiatan penjualan tersebut maka akan terbentuk laba yang dapat menjamin kelangsungan hidup perusahaan.

Tujuan umum penjualan yang dimiliki oleh perusahaan menurut Basu Swastha dalam bukunya “Manajemen Penjualan”, yaitu:

1. Mencapai volume penjualan tertentu.
2. Mendapat laba tertentu.
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan.

   (2005;404)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan umum perusahaan dalam kegiatan penjualan adalah untuk mencapai volume penjualan, mendapat laba yang maksimal dengan modal sekecil-kecilnya, dan menunjang pertumbuhan suatu perusahaan.

2.5.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penjualan

Aktivitas penjualan banyak dipengaruhi oleh faktor tertentu yang dapat meningkatkan aktivitas perusahaan, oleh karena itu manajer penjualan perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan menurut Basu Swastha dalam buku "Manajemen Penjualan" antara lain sebagai berikut:

1. Kondisi dan Kemampuan Penjual.
2. Kondisi Pasar.
3. Modal
4. Kondisi Organisasi Perusahaan
5. Faktor-Faktor Lain.

(2005;406)

Menurut pengertian diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kondisi dan Kemampuan Penjual

   Kondisi dan kemampuan terdiri dari pemahaman atas beberapa masalah penting yang berkaitan dengan produk yang dijual, jumlah dan sifat dari tenaga penjual adalah:

   1) Jenis dan karakteristik barang atau jasa yang ditawarkan

2) Harga produk atau jasa

3) Syarat penjualan, seperti: pembayaran, pengiriman

2. Kondisi Pasar

   Pasar sebagai kelompok penbelian atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan dan dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualannya.

3. Modal

   Modal atau dana sangat diperlukan dalam rangka untuk mengangkut barang dagangan ditempatkan atau untuk membesar usahanya.

4. Kondisi Organisasi Perusahaan

   Pada perusahan yang besar, biasanya masalah penjual ini ditangani oleh bagian tersendiri, yaitu bagian penjualan yang dipegang oleh orang-orang yang ahli dibidang penjualan.

5. Faktor-faktor lain

   Faktor-faktor lain seperti periklanan, peragaan, kampanye, dan pemberian hadiah sering mempengaruhi penjualan karena diharapkan dengan adanya faktor-faktor tersebut pembeli akan kembali membeli lagi barang yang sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan penjualan, yaitu: kondisi dan kemampuan penjualan, kondisi pasar, modal, kondisi organisasi perusahaan, dan faktor-faktor lain.

2.5.6 Proses Penjualan

Menurut Basu Swastha dalam buku "Manajemen Penjualan" menyebutkan beberapa tahapan penjualan, yaitu:

"1. Persiapan Sebelum Penjualan
2. Penentuan Lokasi Pembeli Potensial
3. Pendekatan Pendahuluan
4. Melakukan Penjualan
5. Pelayanan Sesudah Penjualan".

(2005;410)

Menurut pengertian diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Persiapan Sebelum Penjualan

   Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan tenaga penjual dengan memberikan pengertian tentang barang yang dijualnya, pasar yang di tuju, dan teknik-teknik penjualan yang harus dilakukan.

2. Penentuan Lokasi Pembeli Potensial

   Dari lokasi ini dapatlah dibuat sebuah daftar tentang orang-orang atau perusahaan yang secara logis merupakan pembeli potensial dari produk yang ditawarkan.

3. Pendekatan Pendahuluan

   Berbagai macam informasi perlu dikumpulkan untuk mendukung penawaran produknya kepada pembeli, misalnya tentang kebiasaan pembeli, kesukaan, dan sebagainya. Semua kegiatan ini dilakukan sebagai pendekatan pendahuluan terhadap pasarnya.

4. Melakukan Penjualan

   Penjualan dilakukan bermula dari suatu usaha untuk memikat perhatian calon pembeli, kemudian diusahakan untuk menarik daya tarik mereka. Dan akhirnya penjual melakukan penjualan produknya kepada pembeli.

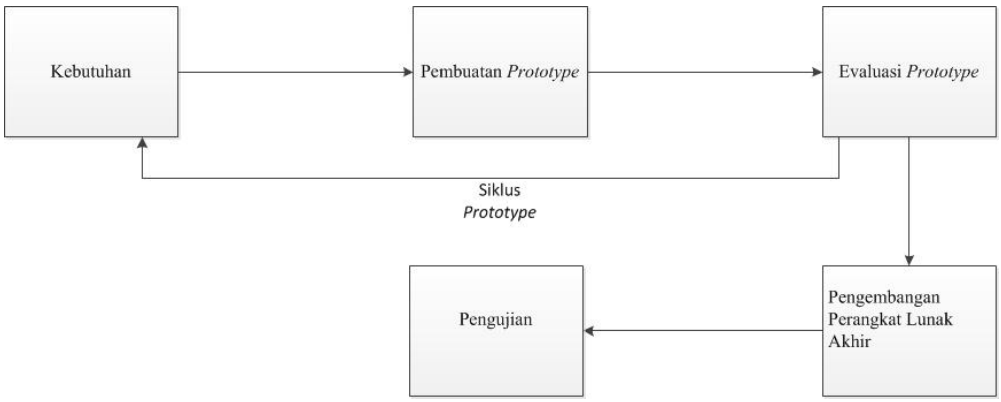
5. Pelayanan Sesudah Penjualan

   Dalam tahap akhir ini penjual harus berusaha mengatasi berbagai macam keluhan atau tanggapan yang kurang baik dari pembeli. Pelayanan penjualan ini dimaksudkan untuk memberikan jaminan kepada pembeli bahwa keputusan yang diambilnya tepat dan barang yang dibelinya betul-betul bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan proses penjualan bermula dari persiapan sebelum penjualan, penentuan lokasi pembeli potensial, pendekatan pendahuluan, melakukan penjualan, dan berakhir pada pelayanan sesudah penjualan.

2.6 Prototype

Prototype digunakan untuk mengembangkan kebutuhan pemakaian yang sulit di definisikan untuk melancarkan proses SDLC, *Prototype* paling baik di gunakan untuk mengembangkan sistem yang di definisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil dan unik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1. Metode *Prototype*

(Sumber : Abdul Kadir (2003 : 25))

Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan dalam *prototype* :

1. Kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Pembuatan *Prototype*

   Membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi *Prototype*

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka

langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Pengembangan Perangkat Lunak Akhir

   Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Pengujian

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan.

2.7 Perancangan System

Setelah tahap analisis sistem selesai, maka langkah selanjutnya adalah merancang sistem (*System Design*).

2.7.1 Pengertian Perancangan System

Menurut HAR perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan system.
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan funsional.
3. Persiapan untuk rancangan bangun implementasi.
4. Mengambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi

6. Termasuk menyangkut mengkonfugurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.7.2 Tujuan Perancangan System

Menurut HAR tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu :

1. Untuk memenuhu kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Untuk mencapai tujuan ini, analisis sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran sebagai beriut :

1. Perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan.
2. Perancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan.
3. Perancangan sistem harus efisien dan efektif untuk dapat mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen, dan mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen, termasuk tugas-tugas lainnya yang tidak dilakukan oleh komputer.
4. Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi.

2.7.3 Langkah-Langkah Perancangan Sistem

Di dalam perancangan sistem terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang analis sistem, yaitu :

1. Perancangan proses
2. Perancangan basis data
3. Perancangan program

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Macromedia Dreamwaver 8* dan *XAMPP* untuk database.

2.8.1 Sekilas Tentang Macromedia Dreamwaver

Menurut [http://blog.duniascript.com/sekilas-tentang-macromedia-dreamweaver.html], pengertian Macromedia Dreamweaver adalah sebuah software HTML *editor profesional* yang digunakan 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 membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tools yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

Dreamweaver 8 dalam hal ini digunakan untuk web desain. Dreamweaver 8 mengikutsertakan banyak *tools* 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. Selain itu Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *broken link*, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web.

Evolusi Macromedia DreamWeaver diantaranya sebagai berikut:

1. DreamWeaver 3 : merupakan versi lamanya yaitu *web authoring* terbaik pada tahun 2000
2. DreamWeaver 4 : merupakan software yang lebih baik lagi dan lebih canggih pada tahun 2002
3. Macromedia DreamWeaver MX: pertama kali di tampilkan pada tahun 2004, selain software untuk mendesain web, juga bisa untuk menyunting kode dan untuk membuat aplikasi web dengan menggunakan bahasa pemrograman JPS, PHP, ASP atau *Coldfusion.* Di lengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap untuk manajemen situs.

4. Yang terbaru ada Macromedia DreamWeaver 8 MX, adobe DreamWeaver cs3 dan cs4.

2.8.2 Sekilas Tentang Xampp

XAMPP merupakan singkatan dari X (4 sistem operasi apapun), *Apache, MySQL,PHP, Perl*. XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, phpMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP, MySQL* secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasinya secara otomatis untuk anda. Versi XAMPP yang ada saat ini adalah versi 1.7.3 yang terdiri atas :

1. *Apache* 2.2.14 (*IPv6 enable*) + *OpenSSL* 0.9.8l
2. *MySQL* 5.1.41 + *PBXT engine*
3. *PHP* 5.3.1
4. *phpMyAdmin* 3.2.4
5. *Perl* 5.10.1
6. *FileZilla FTP Server* 0.9.33
7. *Mercury Mail Transport System* 4.72

XAMPP tersedia untuk *linux, Windows, Mac OS X* maupun *solaris* sehingga sangat memudahkan membuat *web server multiplatform*. Selain itu XAMPP adalah 100% *open source*, tersedia bebas dan legal

2.9 Kerangka Pemikiran

Pertumbuhan Internet yang pesat adalah fenomena revolusioner dalam komputasi dan telekomunikasi. Internet juga telah menjadi jaringan terbesar dan terpenting saat ini, dan telah berevolusi menjadi tol informasi (*information superhighway*) global. Internet semakin meluas seiring dan semakin banyaknya bisnis, organisasi, komputer, dan jaringan yang bergabung dengan web global ini.

Di masa yang lalu, institusi keuangan memegang peranan penting terhadap jaringan pribadi untuk melaksanakan transaksi secara digital. Saat ini walaupun jaringan pribadi masih memegang peranan penting, Internet menjadi suatu jaringan umum yang memungkinkan terjadinya transaksi ekonomi secara digital. Sasaran e-business adalah menciptakan lingkungan komersial yang baru di abad elektronik ini. E-business sebenarnya tidak berdiri sendiri,tetapi menempatkan diri pada posisi yang sangat luas dan tersebar, menjangkau semua wilayah dunia, juga menjangkau hampir semua orang dengan segala kepentingan dan kebutuhan.