BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

2.2 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah Alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. (Tata Sutabri 2012:147).

2.3 Pengertian Electronik Commerce (E-Commerce)

Dalam bukunya yang berjudul E-Business H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:1) menjelaskan bahwa "E-Commerce lebih condong untuk menekankan pada proses membeli dan menjual ataupun bertukar produk, jasa atau informasi melalui komputer".

Menurut H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:2) "konsep dasar E-Commerce adalah E-Commerce lebih menekankan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam transaksi antarbisnis dan antarorganisasi dan transaksi antara bisnis dengan konsumen".

Menurut H.Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:3) E-Commerce dapat didefinisikan dari beberapa perspektif, di antaranya :

a. Komunikasi

Dari perspektif komunikasi, E-Commerce merupakan pengiriman barang, pelayanan, informasi ataupun pembayaran melalui jaringan komputer, ataupun sarana elektronik lainnya.

b. Komersial/Perdagangan

Dari perspektif komersial, E-Commerce memberikan kemampuan dalam membeli dan menjual produk, jasa, dan informasi melalui internet dan sarana online lainnya.

c. Proses Bisnis

Dari perspektif proses bisnis, E-Commerce menjalankan bisnis secara elektronik dengan melengkapi proses bisnis melalui jaringan elektronik sebagai proses bisnis fisik.

d. Pelayanan

Dari perspektif pelayanan, E-Commerce merupakan sarana yang ditujukan kepada pemerintah, perusahaan-perusahaan, pelanggan, dan organisasi untuk mengurangi biaya pelayanan sambil meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan dan kecepatan pengiriman.

e. Pembelajaran

Dari perspektif pembelajaran, E-Commerce memungkinkan untuk melakukan pelatihan dan pendidikan di kalangan dunia pendidikan.

f. Kolaborasi

Dari sisi kolaborasi, E-Commerce merupakan kerangka untuk kerja sama antar dan dalam suatu organisasi.

g. Komunitas.

Dari sisi komunitas, E-Commerce memberikan tempat untuk berkumpul bagi anggota komunitas untuk belajar, berinteraksi, dan bekerja sama. Dengan menggunakan teknologi informasi, E-Commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapitekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persainganmengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon.

2.3.1 **Klasifikasi E-Commerce**

Penggolongan E-Commerce yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya, antara lain :

(sumber : http://www.scribd.com/doc/53049139/20/Klasifikasi-E-Commerce)

1. Business to Business (B2B).

Jenis transaksi dimana pembeli biasanya membeli dalam jumlah besar karena akan dijual kembali.

2. Business to Consumer (B2C).

Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan dan tidak punya tujuan untuk menjualnya kembali biasanya semacam toko online yang menjual berbagai macam barang.

3. Consumer to Consumer (C2C).

Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan yang tidak mempunyai tujuan untuk dijual kembali dan penjualnya juga perorangan yang tidak menyediakan bermacam-macam barang melainkan hanya beberapa barang saja.

4. Consumer to Business (C2B).

Termasuk kedalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan kepada organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

2.3.2 **Keuntungan E-Commerce Dalam Bisnis**

Menurut H. Dadang Munandar, S.E, M.Si dalam bukunya E-Bussines (2011:4) menyebutkan bahwa ada beberapa keuntungan jika pelaku bisnis menerapkan E-Commerce, di antaranya :

1. E-Commerce berfungsi sebagai penyeimbang dalam dunia bisnis.

Melalui E-Commerce maka semua ukuran perusahaan, melai perusahaan kecil, menengah, dan besar dapat menjangkau pasar global.

2. E-Commerce memungkinkan adanya kustomisasi.

Aplikasi E-Commerce saat ini meliputi sistem pemesanan yang mudah digunakan sehingga memungkinkan pelangga untuk memilih dan memesan produk tertentu sesuai spesifikasi tertentu yang diinginkan oleh mereka.

3. E-commerce memungkinkan produksi jaringan.

Hal ini mengacu pada pengemasan proses produksi kepada kontraktir yang secara goegrafis terpisah-pisah tetapi dihubungkan satu dengan yang lainnya melalui jaringan-jaringan komputer.

2.3.3 **Kekurangan E-Commerce**

Walaupun adanya E-Commerce memberi banyak keuntungan, masih terdapat berbagai kekurangan dari E-Commerce antara lain :

(sumber : http://www.scribd.com/doc/53049139/20/Klasifikasi-E-Commerce)

1. Bagi organisasi/perusahaan.

a. Keamanan sistem rentan diserang.

Terdapat sejumlah laporan mengenai website dan basis data yang dihack, dan berbagai lubang kelemahan keamanan dalam software. Hal ini dialami oleh sejumlah perusahaan besar seperti Microsoft dan lembaga perbankan. Masalah keamanan ini menjadi sangat penting karena bila pihak lain yang tidak berwenang bisa menembus sistem maka dapat menghancurkan bisnis yang telah berjalan.

b. Persaingan tidak sehat.

Di bawah tekanan untuk berinovasi dan membangun bisnis untuk memanfaatkan kesempatan yang ada dapat memicu terjadinya tindakan illegal yaitu penjiplakan ide dan perang harga.

c. Masalah kompabilitas teknologi lama dengan yang lebih baru.

Dengan perkembangan dan inovasi yang melahirkan teknologi baru, sering muncul masalah yaitu sistem bisnis yang lama tidak dapat berkomunikasi dengan infrastruktur berbasis website dan internet. Hal ini memaksa perusahaan untuk menjalankan dua sistem independen yang tidak dapat saling berbagi, hal ini dapat mengakibatkan pembengkakan biaya.

2. Bagi konsumen.

a. Perlunya keahlian komputer.

Tanpa menguasai keahlian komputer, mustahil konsumen dapat berpartisipasi dalam E-Commerce. Pengetahuan dasar komputer diperlukan, antara lain pengetahuan mengenai internet dan website.

b. Biaya tambahan untuk mengakses internet.

Untuk ikut serta dalam E-Commerce dibutuhkan koneksi internet yang tentu saja menambah cost pengeluaran bagi konsumen.

c. Biaya peralatan computer.

Komputer diperlukan untuk mengakses internet, tentu saja dibutuhkan biaya untuk mendapatkannya. Perkembangan komputer yang sangat pesat menyarankan konsumen untuk juga mengupdate peralatannya apabila tidak ingin ketinggalan teknologi.

d. Risiko bocornya privasi dan data pribadi.

Segala hal mungkin terjadi saat konsumen mangakses internet untuk menjalankan E-Commerce, termasuk risiko bocornya data pribadi karena ulah orang lain yang ingin membobol sistem.

3. Bagi masyarakat.

a. Berkurangnya interaksi antar manusia.

Karena masyarakat lebih sering berinteraksi secara elektronik, dimungkinkan terjadi berkurangnya kemampuan sosial dan personal manusia untuk bersosialisasi dengan orang lain secara langsung.

b. Kesenjangan social.

Terdapat bahaya potensial karena dapat terjadi kesenjangan sosial antara orang-orang yang memiliki kemampuan teknis dalam Ecommerce dengan yang tidak, yang memiliki keahlian digaji lebih tinggi dari pada yang tidak.

c. Adanya sumber daya yang terbuang.

Munculnya teknologi baru akan membuat teknologi lama tidak dimanfaatkan lagi. Misalnya dengan komputer model lama atau software model lama yang sudah tidak relevant untuk digunakan.

d. Sulitnya mengatur internet.

Sejumlah kriminalitas telah terjadi di internet dan banyak yang tidak terdeteksi. Karena jumlah jaringan yang terus berkembang semakin luas dan jumlah pengguna yang semakin banyak, seringkali membuat pihak berwenang kesulitan dalam membuat peraturan untuk internet.

2.4 Pengertian Website

*World Wide Web (*www) merupakan jaringan yang menhubungkan jaringan-jaringan local ke dalam suatu jaringan global dimana satu computer di negara tertentu dapat secara langsung berkomunikasi dengan computer lain di Negara lain. (H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:19)).

2.4.1 Nama Domain / URL

Pengertian Nama *Domain* atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau *URL* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan

untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh :*http://www.baliorange.net, http://www.detik.com* Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan.

Nama *domain* sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama*domain* ber-ekstensi internasional adalah *com, net, org, info, biz, name, ws*. Contoh nama*domain* ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama*domainwebsite* perusahaan), *ac.id* (nama *domain website* pendidikan), *go.id* (nama *domain website* instansi pemerintah), *or.id* (nama *domain website* organisasi).

2.4.1.1 **Rumah Tempat Website (Web Hosting)**

Pengertian *Web Hosting* adalah tempat/ruangan dimana file-file website suatu perusahaan disimpan atau secara teknis disebut server. Server ini umumnya disewakan oleh penyedia jasa hosting yang ada diberbagai Negara. . (H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:42)).

2.4.1.2 **Desain Web**

“desain website adalah tampilan fisik website yang menentukan keberhasilan kita dalam menjalankan bisnis secara online. Jika penampilan bagus, menarik da mudah diikuti, maka parapengunjung akan dengan senang hati mengunjungi website tersebut. . (H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:39)).

2.5 Perangkat Lunak Pendukung Perancangan Sistem

Dalam pembuatan program aplikasi, untuk laporan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yang menunjang pembuatan program aplikasi berbasis *website*. Yaitu *windows* sebagai sistem operasi yang akan

dipakai, *Apache* sebagai *web server*, *PHP* sebagai bahasa pemograman, *MySql* sebagai *database*, *Adobe Dreamweaver CS4* sebagai editor, *CSS* sebagai *script* pengolah tampilan , editor penulisan-penulisan file-file *php* dan *html*.

2.5.1 **HTML (*Hyper Text Markup Language)***

"HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sebuah jenis teks dokumen khusus yang digunakan oleh Web Browser untuk mempersentasikan teks dan gambar. HTML merupakan dasar atau tulang punggung dalam pembuatan sebuah website". Madcoms Madiun (2009:8).

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 *Adobe 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.

2.5.2 **Pengertian *Cascading Style Sheet* (CSS)**

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu kumpulan kode-kode untuk memformat, yang mengendalikan tampilan isi dalam suatu halaman web.

2.5.3 **PHP**

PHP merupakan singkatan dari "*Hypertext Preprocessor".* PHP adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. PHP digunakan untuk membuat tampilan web menjadi lebih dinamis, dengan PHP bisa menampilkan atau menjalankan beberapa file dalam 1 file dengan cara di include atau require. (Madcoms 2013:309)

2.5.4 ***MySQL***

MySQL adalah jenis database yang sangat popular dan digunakan pada banyak website di internet sebagai bank data. MySQL dapat berjalan di berbagai platform, antara lain linux, windows dan sebagainya. (Madcoms 2013:339)

2.5.4.1 **Konektivitas *PHP-MySQL***

Menurut Madcoms 2013:340 "Untuk dapat mengakses data dalam database MySQL, harus melakukan koneksi terlebih dahulu. Koneksi database yang pertama kali dilakukan adalah dengan menggunakan fungsi *Mysql_connect (*Nama Host, Nama User, Password*)."*

Keterangan :

a. Nama_Host adalah lokasi di mana MySQL dipublikasikan.
b. Nama_User adalah string dengan isi data nama user yang terdaftar dalam MySQL yang digunakan untuk mengakses data pada MySQL.
c. Password adalah string yang berisikan password yang digunakan untuk mengakses database.

2.5.5 **XAMPP**

Menurut Bunafit Nugroho (2011 : 2) "*XAMPP* merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *open source.*

Dengan menggunakan *XAMPP* tidak usah lagi untuk melakukan penginstalan program lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh *XAMPP*. Berikut adalah beberapa paket yang telah disediakan:

a. Apache HTTPD 2.0.54
b. MySQL 4.1.12
c. PHP 5.0.3
d. FilZilla FTP Server 0.9 Beta
e. phpMyAdmin 2.61-pl3
f. dan lain-lain..

2.5.6 **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 memfungsikansitus web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* inimenggunakan *HTTP*.

Apache memiliki fitur-fitur yang canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, 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 *ApacheSoftware Foundation.*

2.5.7 ***Adobe Dreamweaver CS4***

Adobe Dreamweaver CS4 adalah salah satu aplikasi untuk melakukan perancangan *website*. Aplikasi ini merupakan versi terbaru dari versi *AdobeDreamweaver*. Aplikasi ini sudah sangat banyak digunakan para *programer*

dalam perancangan dan pembuatan *website*. Adapun kelebihan-kelebihan dari *AdobeDreamweaver CS4* antara lain:

1. Tampilan *Adobe Dreamweaver* yang interaktif.
2. Adanya penambahan menu pada *user interface* nya berupa *workspace switcher* yang berfungsi untuk mengatur tampilan jendela kerja sesuaidengan yang diinginkan seperti *desainer, classic, coder plus, dual screen,* sehingga lebih memudahkan *user.*
3. Adanya penambahan *fitur* dan menu-menu yang sangat berguna bagi para *programer* seperti *adobe photoshop smart objects*, dan lain-lain.

2.6 Sejarah Pempek

Menurut sejarahnya, pempek telah ada di Palembang sejak masuknya perantau Cina ke Palembang, yaitu di sekitar abad ke-16, saat Sultan Mahmud Badaruddin II berkuasa di kesultanan Palembang-Darussalam. Nama empek-empek atau pempek diyakini berasal dari sebutan "apek", yaitu sebutan untuk lelaki tua keturunan Cina sedangkan "koh", yaitu sebutan untuk lelaki muda keturunan Cina.

Berdasarkan cerita rakyat, sekitar tahun 1617 seorang apek berusia 65 tahun yang tinggal di daerah Perakitan (tepian Sungai Musi) merasa prihatin menyaksikan tangkapan ikan yang berlimpah di Sungai Musi yang belum seluruhnya dimanfaatkan dengan baik, hanya sebatas digoreng dan dipindang. Ia kemudian mencoba alternatif pengolahan lain. Ia mencampur daging ikan giling dengan tepung tapioka, sehingga dihasilkan makanan baru. Makanan baru tersebut dijajakan oleh para apek dengan bersepeda keliling kota. Oleh karena penjualnya

dipanggil dengan sebutan "pek … apek", maka makanan tersebut akhirnya dikenal sebagai empek-empek atau pempek.

Namun cerita rakyat ini patut ditelaah lebih lanjut karena singkong baru diperkenalkan bangsa Portugis ke Indonesia pada abad 16. Selain itu velocipede (sepeda) baru dikenal di Perancis dan Jerman pada abad 18. Selain itu Sultan Mahmud Badaruddin baru lahir tahun 1767. Juga singkong sebagai bahan baku sagu baru dikenal pada zaman penjajahan Portugis dan baru dibudidayakan secara komersial tahun 1810. Walaupun begitu sangat mungkin pempek merupakan adaptasi dari makanan Cina seperti baso ikan, kekian ataupun ngohyang.

Pada awalnya pempek dibuat dari ikan belida. Namun, dengan semakin langka dan mahalnya harga ikan belida, ikan tersebut diganti dengan ikan gabus yang harganya lebih murah, tetapi dengan rasa yang tetap gurih.Pada perkembangan selanjutnya, digunakan juga jenis ikan sungai lainnya, misalnya ikan putak, toman, dan bujuk. Dipakai juga jenis ikan laut seperti Tenggiri, Kakap Merah, parang-parang, ekor kuning, dan ikan sebelah. Juga sudah ada yang menggunakan ikan dencis,ikanlele serta ikan tuna putih.

2.6.1 **Jenis-Jenis Pempek**

Terdapat banyak jenis-jenis pempek, diantaranya :

2.6.1.1 **Pempek Kapal Selam**

Pempek Kapal selam merupakan pempek yang sudah umum ditelinga masyarakat Indonesia. Selain karena rasanya juga karena ukurannya yang di atas rata-rata pempek umumnya.

2.6.1.2 **Pempek Lenjer**

Pempek lenjer merupakan pempek yang bahan dasarnya sama dengan pempek kapal selam, namun tidak diisi dengan telor, hanya dibuat panjang yang pada saat dihidangkan akan dipotong kecil.

2.6.1.3 **Pempek Keriting**

Pempek keriting merupakan pempek yang unik bentuknya, menyerupai kerupuk. Pempek ini dapat disajikan dengan direbus, atau digoreng jika suka makanan yang gurih dan crispy yang dijamin akan memberikan sensasi yang beda.

2.6.1.4 **Pempek Kulit**

Pempek ini terbuat dari kulit ikan, berbentuk bulat pipih yang apabila digoreng akan menimbulkan aroma dan rasa yang khas.

2.6.1.5 **Pempek Pistel**

Pempek ini mirip dengan pempek kapal selam namun lebih kecil, dan umumnya bagian bawahnya diberi ulir. Berisi ebi dan pepaya serut.

2.6.1.6 **Pempek Telor**

Pempek ini miniaturnya pempek kapal selam

2.6.1.7 **Pempek Adaan**

Pempek ini dibuat bulat, apabila digoreng akan memberikan sensai gurih dan garing diluar, namun lembut di dalam.

2.6.1.8 **Pempek tahu**

Pempek ini diberi potongan tahu, disajikan dengan digoreng.

2.6.1.9 **Pempek Panggang/ Tunu**

Adalah pempek yang selama pembuatannya sama sekali nggak terkena minyak penggorengan. Usai dibentuk bulat-bulat dan diisi, pempek ini langsung

dipanggang. Isi tunu sendiri bermacam macam, ada yang mengisi dengan ikan kering dan kecap asin, tapi ada juga yang mengisi dengan ebi, kecap manis dan cabai. Biasanya pempek ini menjadi ukuran pintar tidaknya seseorang dalam membuat pempek. Karena dengan tidaknya adonan tersentuh minyak, maka kita bisa merasakan apakah pempek tersebut amis ikan atau tidak. Jika amis, bisa dipastikan terdapat kesalahan dalam pembuatannya.

2.6.1.10 **Pempek Lenggang**

Pempek yang dicampur dengan telur bebek kemudian diletakkan di daun pisang yang sudah dibentuk seperti piring dan dibakar. Bisa juga digoreng. Meski sama sama enak, namun pempek lenggang panggang ini lebih populer dibanding lenggang goreng.

Itulah diantaranya sejarah Pempek Palembang dan Beberapa jenis-jenis pempek Palembang. Semoga budaya dan kuliner Indonesia tetap Berjaya.

(Sumber: http://foresthearea.blogspot.com/2012/11/sejarah-pempek-palembang.html / diakses tanggal 19 Mei 2013)