BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang dapat mendukung dalam penyusunan penulisan ilmiah yang ditulis sesuai dengan kendala yang dihadapi. Tujuan landasan teori adalah sebagai dasar untuk memahami dalam meneliti pada sistem yang berjalan saat ini dan menggambarkan perancangan sistem baru yang akan dibuat. Selain itu juga digunakan pedoman dalam perancangan program berbasis *web* menggunakan bahasa pemograman *PHP* serta *database MYSQL*.

2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Sebagai suatu sistem, untuk dapat memahami sistem informasi, akan lebih baik jika konsep dari sistem itu dipahami terlebih dahulu. Demikian juga sebagai sistem penghasil informasi, maka konsep informasi perlu dipahami terlebih dahulu.

2.1.1 Konsep Dasar sistem

Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan unsur atau komponen yang terorganisasi, berinteraksi dan saling tergantung satu sama lain.Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang tersendiri yaitu :

1. Tinjauan atas dasar fasilitas (komponen / *element*)
2. Sistem yaitu kumpulan komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
3. Tinjauan atas dasar aktivitas (prosedur)
4. Sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang berupa urutan kegiatan yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Urutan kegiatan digunakan untuk mejelaskan apa *(what)* yang harus dikerjakan, siapa *(who)* yang mengerjakan, kapan *(when)* dikerjakan dan bagaimana *(how)* mengerjakannya.

2.1.2 Pengklasifikasian Sistem

Sejauh ini kita telah memiliki sebuah definisi untuk sistem, berikut ini merupakan klasifikasi sistem dalam bentuk yang lebih spesifik :

1. Sistem Terbuka dan Tertutup

   Suatu sistem dikatakan terbuka bila sistem tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan, sedangkan suatu sistem dikatakan tertutup bila aktifitas-aktifitas didalam sistem tersebut tidak terpengaruh oleh perubahan yang sedang terjadi dilingkungan.

2. Sistem Buatan Manusia dan Sistem Alamiah

   Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia sedangkan sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat oleh manusia.

3. Sistem Sederhana dan Kompleks

   Suatu sistem yang sederhana merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari sedikit komponen atau subsistem. Sebuah sistem yang kompleks adalah sistem yang memiliki banyak tingkatan subsistem.

2.1.3 Pengembangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 433) pengembangan sistem informasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Pengembangan sistem informasi konvensional dengan menggunakan siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle (SDLC)*. Sistem dikembangkan oleh analis sistem, yaitu orang yang memiliki kemampuan mengembangkan sistem cara profesional. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan operasi perawatan sistem.
2. Pengembangan sistem informasi dengan menggunakan metode baru yang merupakan metode alternatif dari metode SDLC, sehingga dapat disebut dengan metode-metode alternatif *(alternative methods)*.

2.1.5 Perancangan Sistem

Adapun pada tahapan perencanaan sistem terdapat 3 proses utama yaitu sebagai berikut :

1. Merencanakan Proyek-proyek sistem yang dilakukan oleh staf perencanaan sistem.
2. Menetukan proyek-proyek yang akan dikembangkan yang dilakukan oleh komite pengarah.
3. Mendefinisikan proyek-proyek sistem yang dikembangkan dilakukan oleh analisis sistem.

2.1.6 Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai pengurain dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidetifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system design*). Didalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut.

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand,* memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze,* yaitu menganalisis sistem.
4. *Report,* yaitu membuat laporan hasil analisis

2.1.7 Permodelan Sistem

Verzello dan Reuter III (dalam Jogiyanto 2005:196) mengemukakan bahwa desain sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari satu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancangan bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem (dalam Jogiyanto 2005 : 196) :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem
2. Pendefenisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional
3. Persiapan untuk rancangan bangaun intuk implementasi
4. Menggambarkan bagaimana bentuk sistem dibentuk
5. Yang dapat berupa penggambaran,perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2.1.8 Konsep Dasar Informasi

Menurut Agus Mulyanto (2009) Konsep Dasar Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data yang sudah memiliki nilai tambah. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting peran dan kedudukannya di dalam sebuah organisasi.

Terdapat beberapa definisi Konsep dasar Informasi, antara lain :

1. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.
2. Sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian, sebagai contoh, informasi yang menyatakan bahwa nilai rupiah akan naik. Akan mengurangi ketidakpastian mengenai jadi tidaknya sebuah investasi.
3. Data yang terorganisir untuk membantu memilih beberapa tindakan yang akan dilakukan atau tidak dilakukan.

2.1.9 Ciri-ciri Informasi

Adapun ciri-ciri informasi yaitu sebagai berikut :

1. Benar atau salah, berhubungan dengan realitas atau tidak.
2. Baru bagi pemakainya.
3. Memberikan tambahan nilai.
4. Korektif terhadap informasi yang salah.
5. Dapat mempertegas informasi yang telah ada.

2.1.10 Kualitas Informasi

Adapun kualitas informasi yaitu :

1. Akurat (*Accurate)*, yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan.
2. Tepat pada waktunya (*Timeliness*) berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan (*Relevance*) berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, relevan untuk tiap-tiap orang berbeda.

2.1.11 Nilai Informasi

Nilai Informasi (*Value Of Information*) ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan.sebagian informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai tetapi di taksir nilai keefektifannya.

2.1.12 Mutu Informasi

Informasi bervariasi dalam mutu dan kualitasnya. Hal ini disebabkan oleh penyimpanan atas kesalahan-kesalahan merupakan suatu masalah yang lebih sulit karena untuk menyelesaikan tidak mudah. Kesalahan dapat disebabkan oleh faktor-faktor tertentu yaitu :

1. Metode pengumpulan dan pengukuran data tidak tepat
2. Prosedur pengolahan yang salah
3. Data hilang atau tidak teroleh
4. Kesalahan mencatat atau mengkoreksi data
5. *File* induk yang salah pilih
6. Kesalahan data prosedur pengolahan
7. Kesalahan yang dilakukan dengan sengaja

2.1.13 Sistem informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

”Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang memebentuk satu kesatuan untuk

mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan, serta mendistribusikan informasi".

"Sistem Informasi adalah kumpulan dari bagian atau komponen baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu yaitu mengolah data menjadi suatu informasi yang lebih berarti dan berguna bagi *user*.Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai komponen fisik atau non fisik yang saling berintegrasi satu sama lain dan mempunyai tujuan yaitu memproses ataupun menyimpan data menjadi suatu informasi yang lebih berarti dan berguna bagi *user.*

2.2 Definisi *Showroom*

Showroom adalah tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, *furniture*, dll yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran.*Showroom* ada yg bersifat *permanent* contoh : *showroom* otomotif untuk jangka panjang dan sementara (*http://id.answers.yahoo.com/question/index.php)*

2.3 Definisi Pemesanan

Dalam dunia usaha pemesanan adalah hal penting dan tidak bisa dihilangkan.Menurut Dendi Sugono (2009:11) pengertian pesan adalah suruhan (perintah,permintaan,amanat) yang harus dilakukan atau disampaikan kepada orang lain.

2.3.1 Pesanan

Pesanan adalah permintaan hendak membeli supaya dikirimkan,dibuatkan, ditandai dan sebagainya.Pemesan atau konsumen masa kini menemukan banyak sekali produk dalam setiap kategori.Pemesan memiliki beragam kebutuhan dalam kombinasi serta harga barang atau jasa. Harapan pemesan akan mutu dan pelayanan akan semakin tinggi dan meningkat.Ditengah pilihan yang sesuai

dengan kebutuhan serta harapan dan membeli berdasarkan pandangan mereka.Pemesanan tidak hanya dipandangi sebagai satu bagian.Bagian penjualan terlibat dalam mengambil keputusan manajemen sebelum produk dirancang hingga dijual.Perusahaaan-perusahaan masa kini beralih dari memandang perusahaan sebagai kumpulan bagian-bagian menjadi suatu sistem untuk mengelola dan memproses sistem ini seperti penciptaan pemesanan dan pemenuhan pemesanan.Setiap proses meliputi beberapa langkah dan memerlukan masukan dari beberapa bagian. (*http:*//pusatbahasa.diknas.*go.id/kbbi/index.php)*

2.4 Pengertian Sistem Informasi Pemesanan Mobil

Sistem Informasi Pemesanan Mobil adalah suatu yang memberikan layanan informasi yang berupa data dalam hal ini yang berhubungan dengan pemesanan. Data yang dimaksud terdiri atas informasi tipe mobil,jenis mobil,*merk* mobil,*detail* mobil,harga mobil, hingga pemesanan mobil.Berikut prosedur dari sistem informasi pemesanan mobil :

1. Konsumen menentukan sendiri tipe mobil apa yang hendak di pesan
2. Konsumen melihat daftar produk mobil di menu katalog mobil
3. Lalu apabila sekiranya cocok dengan kebutuhan sesuai dengan harga,*detail*,dan jenis mobilnya maka konsumen mengklik *button* pesan untuk lanjut ke proses selanjutnya.
4. Melayanai Pendaftaran *online* anggota baru.

2.5 Pengertian *Internet*

Sampai saat ini belum ada persetujuan yang pasti apa itu *internet.* Alasannya, definisi mengenai *internet* tersebut mungkin berbeda maknanya antara masa dahulu,sekarang, dan akan datang. Hal ini disebabkan yang ada pada *internet* serta perubahan yang terjadi setiap saat pada sistem arsitekturnya, lagipula setiap orang punya persepsi atau sudut pandang yang berbeda beda dalam mendefinisikan *internet.*

Namun demikian dari beberapa definisi yang ada dapat diambil suatu kesimpulan dasar yang menggambarkan pengertian *internet* secara umum. *Internet* adalah sebuah jaringan komputer yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer di seluruh dunia mulai dari *PC (Personal Computer)*, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menengah hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung *internet.*

Menurut Suryana,T (2000:3) *internet* adalah "Kumpulan sumber daya informasi atau kumpulan dari jaringan *computer* yang berbeda *host, client* dan *server* yang secara bersama menyediakan dan menggunakan layanan informasi dan hubungan". Para pengguna dapat saling berkirim *e-mail, file* dari suatu *computer* ke *computer* lain.

Menurut Jogiyanto (2000) mengemukakan bahwa pengertian *Internet* adalah:

Internet (Interconnected Network) merupakan jaringan *(network)* komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer *independent* yang dihubungkan satu dengan yang lain.

2.5.1 Sejarah *Internet*

Internet lahir pada perang dingin, sekitar tahun 1969 dan digunakan pertama kali untuk keperluan militer. Pada saat itu departemen pertahanan Amerika Serikat membangun sebuah sistem jaringan dengan menggabungkan semua komputer di daerah *vital* untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir.Untuk itu dibentuklah proyek bernama *ARPANET* yang dibuat oleh *DARPA* (*Defense Advanced reasearch projects Agency*) suatu bagian departemen pertahanan Amerika Serikat bekerjasama dengan universitas dan *research facilities*. *ARPANET* pada awalnya sangat kecil dan hanya menghubungkan tiga

komputer di California dan satu di Utah. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang di seluruh daerah dan universitas di Amerikas Serikat ingin bergabung sehingga membuat *ARPANET* dipecah menjadi dua yaitu ”*MILNET”* untuk keperluan militer.

2.5.2 Fasilitas yang ada pada *Internet*

Fasilitas yang ada di *internet* dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *E-Mail* atau surat elektronik merupakan fasilitas yang paling sederhana dan paling banyak digunakan di *internet.*
2. *Mailing List* atau kelompok diskusi merupakan fasiltas yang dibangun dengan teknik yang sama dengan proses penyebaran surat elektronik. Dengan fasilitas ini, berita atau *file* di distribusikan kebanyak pengguna sekaligus, sehingga pengguna dapat melakukan diskusi di *internet.*
3. *File Transfer*, dipergunakan untuk menyalin *file* dari satu komputer di *internet* ke komputer lainnya.
4. *WWW* atau *World Wide Web*, dipergunakan untuk memudahkan dalam melakukan navigasi informasi di *internet.*
5. *Remote Login*, dipergunakan untuk melakuakn *login* ke komputer manapun asalkan mempunyai *account*, koneksinya dengan menggunakan *telnet*, *rlogin* atau program aplikasi lainnya.
6. *Gophe*r, merupakan aplikasi yang dapat mencari informasi yang ada di *internet*, tetapi hanya *text base* saja atau berbasis teks.
7. *Chat*, merupakan program aplikasi *internet* yang memungkinkan kita berbicara secara langsung (*on-line*) dengan lawan bicara kita.

2.5.3 Peralatan yang diperlukan untuk koneksi *internet*

Pada umumnya *Internet* dapat diakses siapapun melalui segala jenis komputer seperti *Mac, PC, Notebook, Palmtop*, Mini komputer yang menjalankan sistem *UNIX, DOS, Windows, OS2* atau *System Mac*. Karena jenis komputer yang paling populer adalah *PC* dengan sistem *Windows* maka referensi ini berdasarkan kriteria *PC*, sistem lain mengikuti standar yang setara dengannya.

Komputer dengan *CPU 486*, *Memory* sebesar 32 *Mb*, *Harddisk* 1 *Gb*. dan *Modem 28.8 Kbps* sudah cukup memenuhi syarat minimal untuk memakai *internet* secara lengkap. Dengan perangkat yang lebih baik dan lengkap akan banyak membantu terutama dalam hal kecepatan proses.*Processor* sekelas Pentium generasi terbaru, *RAM* diatas 32 *Mb*., *chipset* teknologi terakhir , monitor layar lebar, *multimedia* dan *modem* 33.6 *Kbps*. - 56 *Kbps* yang mendukung berbagai standar transmisi data serta koreksi kesalahan adalah pilihan terbaik.

Selain itu diperlukan koneksi dengan *provider* atau penyedia layanan *internet* untuk menyambungkan komputer ke jaringan *internet*. *Provider* akan meberikan nama (*username*) dan *password*.

2.5.4 Objek yang berhubungan dengan *Internet*

Dalam pembuatan *web* terdapat banyak sekali objek-objek yang saling berhubungan. Mulai dari tempat desain tampilan, tempat untuk meletakkan *script* programnya,hingga fasilitas yang berhubungan antara *web* dengan *internet.* Objek-objek tersebut diantaranya *Internet, PHP, MySQL, HTML* dan program alokasi yang lainnya.

2.5.5 Istilah- istilah *Internet*

Istilah-istilah yang ada dalam *internet* adalah sebagai berikut :

1. *Browsing*, adalah metode atau istilah dalam menjelajah *WWW/Internet.*
2. *Chatting*, merupakan komunikasi *realtime* melalui komputer antara dua orang atau lebih.
3. *Download*, merupakan proses menyalin *file* dari komputer *remote* ke komputer lokal, menggunakan jalur protokol *HTTP, FTP* dan lain-lain.
4. *FTP(File Transfer Protocol)*, merupakan protokol yang digunakan untuk mengirim atau menerima *file* dari satu komputer ke komputer lain melalui *TCP/IP*.
5. *Hyperlink*, merupakan bagian dari *web page* yang saling terhubung.
6. *HTTP(Hyper Text Transfer Protokol)*, merupakan protokol atau jalur yang digunakan untuk mentransfer data (dokumen *website*, gambar, suara, *video*, dan lain-lain) di *WWW.*
7. *HTML(Hyper Text Markup Language)*, merupakan bahasa sederhana yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yang bersifat *portable* dari satu *platform* ke *platform* lain.
8. *URL*, merupakan alamat standar yang menunjukan lokasi *resource* sebuah dokumen di *internet.*
9. *Upload*, merupakan proses menyalin *file* dari komputer lokal ke komputer *remote* menggunakan jalur *HTTP, FTP* dan lain-lain.
10. TCP/IP, merupakan kumpulan protokol yang digunakan sebagai standar protokol *internet.*

11. *Web Browser*, merupakan paket *software* yang membantu pengguna menampilkan dan berinteraksi dengan dokumen yang disimpan pada *web server.*
12. *Web Server,* merupakan komputer *server* yang bertugas menyimpan *file-file website,* melayani permintaan *file* oleh *client* melalui jalur *HTTP.*

2.6 *Client Server*

Client adalah komputer-komputer yang menerima atau menggunakan fasilitas yang disediakan oleh *server*. *Server* adalah *computer* yang menyediakan fasilitas *Work Station* bagi komputer-komputer lain didalam jaringan.Konsep *Client Server* yang berbasis pada aturan bahwa *server* hanya akan mengirim data yang dibutuhkan oleh *Client,* dimana proses penyiapan data dilakukan pada komputer *server,* proses tersebut sedikit banyak dapat mengurangi beberapa permasalahan, baik dari segi lalu lintas data maupun sumberdaya dan biaya komputerisasi, karena kini sebuah perusahaan dapat menggunakan komputer berkemampuan rendah sebagai *Client* dan memberi alokasi dana lebih besar untuk memperoleh komputer *server* dengan kemampuan lebih baik disamping itu keamanan data lebih terjamin.

2.7 Pengertian *Database*

Database adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai.

2.8. Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak (*software)* yang digunakan untuk mendukung pembuatan *web site* sistem informasi pemesanan *showroom* mobil di CV.Ahaa Motor ini adalah sebagai berikut :

2.8.1 Pengenalan *PHP*

PHP merupakan *script* untuk pemprograman *script web server-side, script* yang membuat dokumen *HTML* secara *on the fly*, dokumen *HTML* yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen *HTML* yang dibuat dengan menggunakan *editor* teks atau *editor HTML*

Dengan menggunakan *PHP* maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan *script PHP*.

PHP/FI merupakan nama awal dari *PHP*. *PHP – Personal Home Page*, *FI* adalah *Form Interface.* Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff. *PHP*, awalnya merupakan program *CGI* yang dikhususkan untuk menerima *input* melalui *form* yang ditampilkan dalam *browser web.*

2.8.2 Sejarah singkat *PHP*

PHP atau *Hypertext PreProcessor* pertama kali dibuat pada musim gugur tahun 1994 oleh Rasmus Lendroff, awalnya digunakan pada *websitenya* untuk mencatat siapa saja yang berkunjung dan melihat biodatanya. Versi pertama yang di *release* tersedia pada awal tahun 1995, dikenal sebagai *Personal Home Page,* yang tediri dari *engine* parser yang sangat sederhana yang hanya mengerti beberapa makro khusus dan sejumlah ultilas yang sering digunakan pada

halaman-halaman *web*, seperti buku tamu dan counter pengunjung, dan lainya. Parser diprogram ulang pada pertengahan tahun 1995 dan diberi nama *PHP/FI* berasal dari paket Rasmus lainya yang ditulis untuk menginterprestasi data dari *form* yang kemudian dikombinasikan dengan *tool PHP* dan ditambahkan dukungan untuk *database mSQL (mini SQL).*

Tahun 1995 ini dianggap sebagai tahun kelahiran *PHP/FI* yang kemudian membuat pertumbuhan aplikasi *web* yang pesat, dan banyak orang kemudian berkontribusi mengembangkan *PHP/FI.* Sulit untuk mendapatkan *statistic* yang tepat untuk memperkirakan penggunaan *PHP/FI,* tetapi diperkirakan pada akhir 1996 telah digunakan oleh sedikitnya 15000 *website* diseluruh dunia. Dan 50000 situs.

Pada pertengahan 1997 ini juga terjadi perubahan pengembangan *PHP*. Pengembangan dilakukan oleh tim bukan oleh Rasmus lagi. Parser dikembangkan oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans yang kemudian menjadi dasar untuk versi 3, dan banyak utilitas tambahan yang deprogram untuk untuk menambahkan kemampuan dari versi 2. versi terakhir (*PHP 4*) menggunakan *engine script* Zend untuk lebih meningkatkan kinerja ekstensi dan fungsi dari berbagai *library* pihak ketiga (*third party*) dan berjalan seolah modul asli (*native*) dari berbagai *server web* yang populer.

Sejak januari 2001 *PHP* 3 dan *PHP* 4 disertakan pada sejumlah produk *server web* komersial seperti *server web Stronghold RedHat*. perkiraan konservatif yang didapat dari angka yang diberikan oleh *Netcraft* yang dieksplorasi *PHP* sekitar 5.100.000 sedikit lebih banyak dari *server web* yang

menggunakan *Microsoft IIS* (5.03 juta) di *internet.*Berdasarkan data terakhir *Netcraft* Maret 2002 pemakai *PHP* telah mencapai 9 juta nama *domain*.

PHP versi 4.2.0 di *release* pada tanggal 22 April 2002. perbaikan pada *bug* (kesalahan-kesalahan) terutama pada *upload file* melalui *browser* telah dibetulkan, dan banyak penambahan fungsi yang lebih memudahkan lagi pengembang aplikasi untuk membuat program yang lebih baik. Jumlah fungsi yang ada sampai versi ini mencapai ribuan fungsi, banyak bertambah dari versi sebelumnya. Sampai dengan versi 4.3.7 tercatat ada 125 kelompok fungsi yang dimiliki oleh *PHP*.

Saat ini pengembangan *PHP* telah mulai memasuki versi 5 yang baru mencapai tahap *beta* (*release* candidat ke-3), masih dalam uji coba.

2.8.3 *Macromedia Dream Weaver 8*

Bisnis *E-commerce* yang semakin berkembang memberikan keleluasaan kepada semua pihak yang ingin bergelut dengan bisnis yang mendunia. Jaringan *internet* tidak hanya menampilkan informasi statis tetapi sudah berkembang lebih jauh lagi menjadi ajang hiburan, informasi, penjualan, serta transaksi secara *online.* Sistem yang semakin mudah pada sebuah situs akan menarik perhatian para *surfer* untuk mengunjungi atau bahkan melakukan transaksi secara *online.*

Maraknya penggunaan sistem ini tidak lepas dari berbagai fasilitas yang disediakan oleh *vendor-vendor* yang bergerak di bidang tersebut. Ada sekian banyak *script* pemrograman yang digunakan untuk membuat sistem *database*, seperti ASP, CGI/Perl, PHP, Cold Fusion, dll. Script PHP memiliki konstribusi yang besar dan banyak diminati oleh para pemrogram jaringan. Di samping *open*

source, dapat *didownload* dengan mudah, juga memiliki banyak fasilitas sehingga kita dapat dengan cepat menggunakannya. *Macromedia,* salah satu *vendor* terkenal di dalam aplikasi jaringan dan *multimedia,* telah merilis *Dreamweaver* 8. Dengan *Dreamweaver* 8 ini dapat membuat aplikasi *web database* untuk perusahaan tanpa harus bersusah payah menguasai *script* pemrograman *PHP*.

Dreamweaver 8 adalah versi terbaru dari *Macromedia*. *Dreamweaver* 8 merupakan *software web authorning* yang handal dan telah diakui oleh para *web*master di seluruh dunia.

2.8.4 Pengenalan *MySQL*

MySQL atau *My Structure Query Language* adalah *database server* relasional yang gratis dibawah lisensi *GNU (General Public License).*Dengan sifatnya yang *open source,* memungkinkan juga *user* untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. *MySQL* merupakan *database* yang *multi-user* dan *multi-threaded* yang tangguh (*robust).* Dengan memiliki banyak *feature MySQL* bisa bersaing dengan *database* komersial sekalipun. Tidak mengejutkan *MySQL* menjadi *database* pilihan untuk banyak pengguna *PHP*.

2.8.5 Keistimewaan *MySQL*

MySQL sebagai *database server* memiliki konsep *database* modern, *MySQL* mempunyai banyak keistimewaan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Portability*

   MySQL dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi yang ada pada saat ini *seperti Microsoft Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X*

dan sistem operasi lainnya.

2. *Open Source*

   MySQL merupakan *database server* yang didistribusikan secara *open source*, sehingga dapat digunakan secara bebas dan gratis.

3. *Multi-User*

   MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah. Hal ini terjadi karena sebuah *database server MySQL* dapat diakses *client* secara bersamaan.

4. *Performance Tuning*

   MySQL mempunyai kecepatan yang cukup tinggi dalam menangani *query*, sehingga dapat memproses lebih banyak *SQL* persatuan waktu.

5. *Column Types*

   MySQL mempunyai tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed, unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, time*.

6. *Command* dan *Function*

   MySQL mempunyai operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *select* dan *where* data *query*.

7. *Security*

   MySQL mempunyai lapisan-lapisan sekuritas seperti *subnetmask*, nama host dan izin akses user dengan sistem perizinan yang *mendetail* serta *password* terenkripsi.

8. *Scalability* dan *Limits*

   MySQL mempunyai kemampuan untuk menangani *databse* dengan skalabilitas besar dengan jumlah *record* lebih dari 50 juta dan 60 juta *table* serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap tabelnya.

9. *Connectivity*

   MySQL mempunyai kemampuan untuk melakukan koneksi dengan *client* menggunakan berbagai protokol, seperti *TCP/IP*, *Unix Socket (UNIX)* atau *Named Pipes (NT).*

10. *Localisation*

    MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada *client* dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa.

11. *Interface*

    MySQL mempunyai *interface* terhadap berbagai aplikasi dan program dengan menggunakan fungsi *API* (*Application Programming Interface*).

12. *Client dan Tools*

    MySQL dilengkapi dengan berbagai *tool-tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertakan petunjuk onlinenya.

13. *Structur Table*

    MySQL mempunyai struktur *table* yang lebih fleksibel dalam *ALTER TABLE*, dibandingkan *database* lainnya seperti *Postgre SQL* dan *Oracle*.

2.8.6 Pengenalan *HTML*

HTML merupakan kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah *file* teks murni yang dapat dibuat dengan *editor text* sembarang. Dokumen HTML ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web*. Dokumen ini umumnya berupa informasi yang disajikan di *internet*. Sedangkan definisi *HTML* menurut Ahmad Bustami (2000) *HTML* adalah sebuah dokumen yang memuat kalimat-kalimat untuk diproses oleh *browse*r, sehingga ditayangkan dilayar ketika dipanggil oleh *internet.* Sebuah dokumen dalam *format ASCII,* dan dapat dibuat dengan sembarang *software* pengedit (*editor*) naskah.

HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuwan *European Laboratory for Particle Physics* (CERN - organisasi penelitian 18 negara Eropa) di Geneva Swiss. Pada bulan Maret 1989 Tim Berners Lee 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* merupakan *format* yang berbasis teks sehingga mudah untuk dikenali dan diterjemahkan segala jenis komputer.Dengan *HTML* seluruh sistem komputer yang saling berbeda dapat mengenali *format-format* yang ditampilkan dalam situs-situs *Internet* tanpa perbedaan yang berarti, termasuk didalamnya penampilan berbasis *multimedia* (grafik, suara dan citra *video*). *HTML* berbasis teks yang sangat sederhana dan praktis sehingga dapat dipahami oleh berbagai jenis komputer dalam platform sistem yang berbeda. Dokumen *HTML* mengandung perintah-perintah teks yang disebut *tag* untuk menampilkan tulisan,

gambar, warna, suara, *video*, animasi dsb. serta *link* yang menghubungkan berbagai topik. Dengan bentuk *hypertext* maka halaman *internet* akan dapat dibangun dengan cepat serta ditampilkan dengan cantik. Dalam konsep *hypertext* ini pembacaan suatu dokumen tidak harus urut namun bisa meloncat antar topik bahkan di *print* maupun *dicopy* ke *media* penyimpan lokal (misalnya *harddisk*). *Format hypertext* juga memungkinkan pemakai mesin yang hanya bisa mengenali teks untuk mengakses dokumen dalam bentuk teks saja. Perbedaannya hanya terletak pada tidak ditampilkannya gambar, grafik, animasi, *video*, suara dan warna.

2.8.7 Pengenalan *Apache*

Server Web/WWW Apache adalah *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, *BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware* serta *platform* lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini mengunakan *HTTP.*

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

Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation.*

2.8.8 Pengenalan *PHP myAdmin*

PhpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman *PHP* yang digunakan untuk menangani administrasi *MySQL* melalui Jejaring Jagat Jembar (*World Wide Web*).*PhpMyAdmin* mendukung berbagai operasi *MySQL*, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perijinan (*permissions*).

2.9 Sekilas Tentang *E-Commerce*

Pada *internet* dikenal istilah *E-Commerce*. *E-Commerce* menurut Onno, W. Purbo Dan Aang Arif Wahyudi (2000:p2) adalah "Satu sel dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik".

Pengertian lain dari *E-Commerce* menurut Dadang Munandar (2011) adalah "Proses pemesanan untuk produk barang atau jasa lewat teknologi *internet*".

Dari pengertian diatas, *E-Commerce* memungkinkan anda bertransaksi dengan cepat dan biaya yang murah serta praktis tanpa harus berpergian sekalipun karena segala transaksi bisa dilakukan *via website.*

2.10 Konsep Dasar Pemograman Berorientasi Objek (OOP)

Merupakan pemograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya, Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar.Lebih jauh lagi,pendukung OOP

mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya, dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

Istilah-istilah dalam OOP yaitu Kelas,atau *Class,* Objek, Abstraksi, Enkapsulasi dan Polomorfisme. Dengan menggunakan OOP maka dalam melakukan pemecahan suatu masalah kita tidak melihat bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah tersebut (terstruktur) tetapi objek-objek apa yang dapat melakukan pemecahan masalah tersebut. untuk mengambilnya.Jadi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan kolaborasi antar objek-objek yang ada karena setiap objek memiliki deskripsi tugasnya sendiri.

2.11 Filosofi CV.Ahaa Motor Bandung

Sejak didirikan,CV.Ahaa Motor Bandung telah memandang pada *"Company Pledge"* sebagai dasar panduan dasar korporasi.Berfokus pada aktivitas karyawan secara individual dan mendefinisikan posisi nya sebagai penduduk korporat yang memenuhi permintaan dan kebutuhan manusia.Pada Tahun 1990,suatu *Corporate Philosophy* dibentuk,yang mendefinisikan *Corporate Mission* sebagai "*We create Kando".*CV.Ahaa Motor menggunakan inisiatif tersebut menolong merealisasikan mimpi orang-orang dan selalu menjadi satu-satunya yang mereka cari untuk "*the next Kando*".Sebagai tambahan untuk menciptakan *Kando* bagi *customer,*CV.Ahaa Motor akan membuat *Kando* tersebut sebagai inspirasi milik mereka sebagaimana mereka bekerja dan menciptakan nilai baru.