BAB II

LANDASAN TEORI

Teori merupakan dasar yang digunakan sebagai sarana untuk mendukung sekaligus memperkuat dalam penyusunan suatu system informasi yang akan dibangun. Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan erat dengan Sistem Informasi Pemesanan Pakaian Berbasis Web pada CV. Rajawali Putra.

2.1. Konsep Dasar Sistem

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah sistem yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan persyaratan ini, sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang terorganisir dari elemen-elemen tersebut. Elemen sistem disamping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan

lingkungannya untuk mencapai tujuan (*goal*) yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Jogiyanto (2001 : 1) " *Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu* ".

2.1.1. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto, HM (2005), definisi sistem memiliki karakteristik tertentu, yaitu :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Setiap komponen mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

   Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya, atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem dapat dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Segala sesuatu yang berada di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem, dapat dikatakan sebagai lingkungan luar. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan yang memberikan energi pada sistem,

sehingga harus selalu dijaga dan dipelihara. Selain itu, lingkungan luar juga dapat merugikan sistem. Untuk dapat mempertahankan kelangsungan hidup sistem, maka lingkungan yang seperti ini harus dapat dikendalikan.

4. Penghubung Sistem

   Merupakan media penghubung antara sub-sistem dengan sub-sistem lainnya. Melalui penghubung sumber-sumber daya dapat mengalir dari suatu sub-sistem ke sub-sistem lainnya, sehingga saling berinteraksi membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (Input)

   Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem, dapat berupa masukan perawatan dan masukan signal. Masukan perawatan (maintenance input) adalah energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat beroperasi. Masukan signal (signal input) adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem (Output)

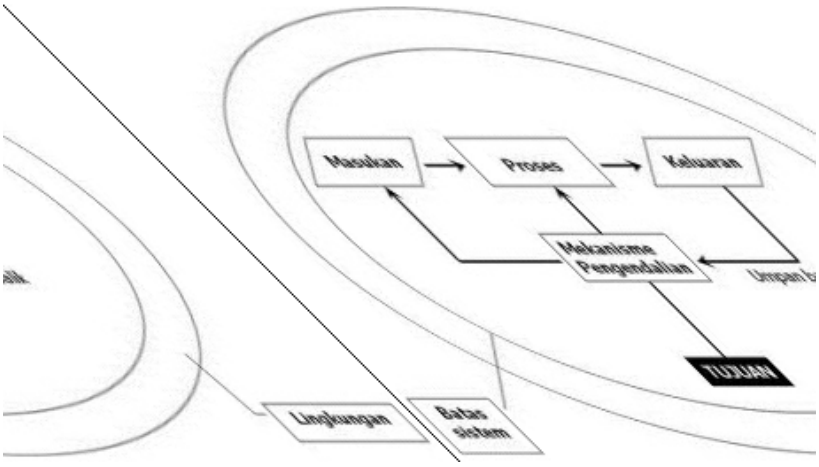
   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk sub-sistem yang lain kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem

   Suatu sistem mempunyai suatu bagian pengolah yang dapat merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

   Sistem memiliki sasaran (objective) atau tujuan (goal) yang akan menentukan sekali masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang dihasilkan sistem. Suatu sistem dapat dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.



Gambar 2.1 Karakteristik Suatu Sistem

(sumber : http://dimas347.wordpress.com/2010/12/08/karakteristik-sistem/)

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 6), sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak (*abstract system*) dan Sistem Fisik (*physical system*)

   Sistem abstrak adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep, sedangkan sistem fisik adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat.

2. Sistem Deterministik (*deterministic system*) dan Sistem Probabilistik (*probabilistic system*)

   Sistem deterministic adalah suatu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat, sedangkan sistem probabilistik adalah sistem yang tidak dapat diramal dengan pasti, karena mengandung unsur probabilistic.

3. Sistem Tertutup (*closed system*) dan Sistem Terbuka (*open system*)

   Sistem tertutup adalah sistem yang tidak bertukar materi informasi atau energi dengan lingkungannya, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan.

4. Sistem Alamiah (*natural system*) dan Sistem Buatan Manusia (*human made system*)

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena alam atau tidak dibuat oleh manusia, sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia.

5. Sistem Sederhana dan Sistem Kompleks

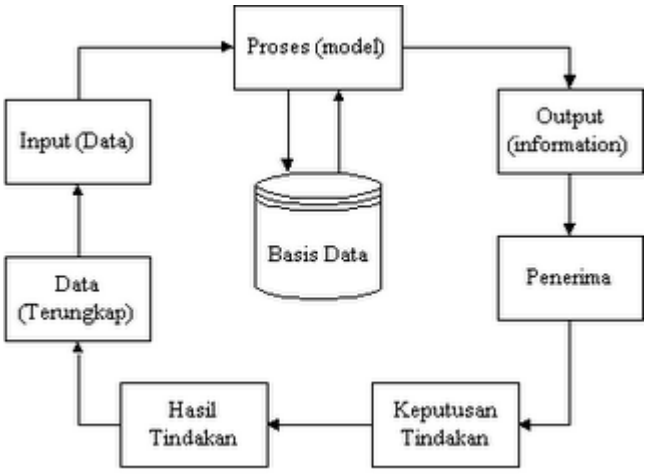
   Berdasarkan tingkat kerumitannya, sistem dibedakan menjadi sistem sederhana dan sistem kompleks.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Infromasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi menjadi sangat penting untuk sebuah organisasi. Adapun pengertian informasi menurut jogiyanto (2001 : 8) " *Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berarti bagi yang menerimanya* ".

2.2.1. Siklus Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna. Data yang diolah melalui suatu model informasi. Penerima akan menerima informasi tersebut dan membuat keputusan, serta diwujudkan dengan suatu tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan dianggap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya, sehingga membentuk suatu sistem.



Gambar 2.2. Siklus Informasi

(sumber : Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Andi, Jogyakarta.**)**

2.2.2. Kualitas Informasi

Menurut Jogianto (2001 : 10). Kualitas dari informasi yang dihasilkan, haruslah berisikan tiga hal berikut ini, yaitu :

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebeas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.

2. Tepat Waktu

   Informasi yang datang pada penerima, tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang, tidak akan mempunyai nilai lagi.

3. Relevan

   Artinya informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainnya. Suatu informasi dapat mempunyai nilai, nilai dari informasi dapat ditentukan dengan dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai informasi dibedakan menjadi dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan satuan uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Azhar Susanto (2004 : 55) adalah : "*Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna."*

Menurut Jogiyanto (2005 : 11) adalah : "*Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial adan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertenu dengan laporan-laporan yang diperlukan."*

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto, HM [1] komponen-komponen itu disebut dengan blok bangunan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disinitermasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan dimanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

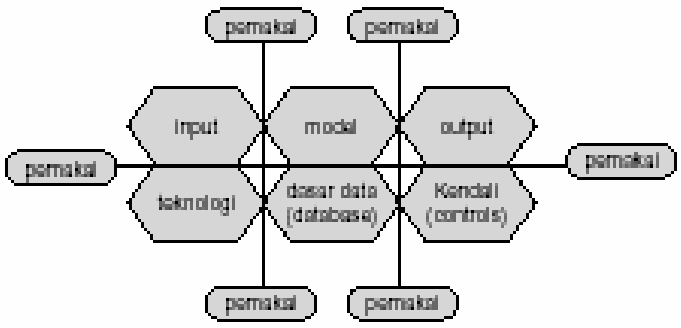
Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi, software dan hardware.

5. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainya, tersimpan di hardware dan digunakan software untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung cepat diatas.



Gambar 2.3 Blok sistem informasi yang berinteraksi

(Sumber: http://www.dwiantoro.com/document/Modul_2_PTI.pdf)

2.3.3. Perangkat Sistem Informasi

1. Hardware

   Sistem informasi modern memiliki perangkat keras seperti komputer, printer dan teknologi jaringan komputer.

2. Software

   Sistem informasi modern memiliki perangkat lunak untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas yang harus dilakukannya. Software digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu :

   a. Sistem operasi seperti Windows, Linux dsb.
   b. Aplikasi seperti MS Office, Photoshop, CorelDraw dsb.
   c. Utilitas seperti Anti Virus
   d. Bahasa pemograman seperti PHP, Java dsb.

3. Data

   Merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi, seperti dokumen bukti-bukti transaksi, nota, kuitansi.

4. Prosedur

   Prosedur merupakan bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem. Prosedur dapat berupa buku-buku penuntun operasional seperti prosedur sistem

pengendalian intern atau buku penuntun teknis seperti buku manual menjalankan program komputer dan sebagainya.

5. Manusia

   Manusia merupakan bagian utama dalam suatu sistem informasi.

2.4. Konsep Dasar Pengolahan Data

Sistem pengolahan data merupakan suatu sistem di dalam perusahaan yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasional, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi.

2.4.1. Pengertian Basis Data

Basis data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, sedangkan data representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, teks, simbol, gambar, bunyi dan kombinasinya.

Menurut Fathansyah (2004 : 2), basis data sendiri dapat didefinisikan dalam beberapa sudut pandang, seperti :

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

b. Kumpulan data yang saling berhubungan, yang saling disimpan secara bersama sedemikan rupa tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan, yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.4.2. Operasi Basis Data

Operasi-operasi basis data yang dapat kita lakukan berkenaan dengan basis data meliputi :

a. Pembuatan basis data baru
b. Penghapusan basis data baru
c. Penghapusan file atau tabel baru ke suatu basis data
d. Penghapusan file atau tabel dari suatu basis data
e. Penambahan atau pengisian data baru ke sebuah file atau tabel di sebuah basis data
f. Pengambilan data dari sebuah file atau tabel
g. Pengubahan data dari sebuah file atau tabel
h. Penghapusan data dari sebuah file atau tabel

2.5. Pengertian Internet

Internet (induk dari semua jaringan), internet adalah jaringan era informasi. Disebut induk dari semua jaringan karena internet adalah jaringan komputer diseluruh dunia yang menghubungkan ratusan bahkan ribuan

jaringan yang lebih kecil, misalnya jaringan pendidikan, komersial, nirlaba dan militer, bahkan jaringan individual. Williams dan Sawyer (2007 : 17)

2.6. Pengertian Web

Website (situs *web*) merupakan alamat (*URL*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Sutarman (2003 : 6)

Web Page (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs *web* tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain, baik itu di dalam *web page* yang sama atau pun *web page* yang lainnya pada *website* yang berbeda.

2.7. Pengertian Web Database

Web database merupakan sistem penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemograman tertentu. *Web database* dapat diakses oleh aplikasi-aplikasi *web* yang dikembangkan dengan *HTML tag*, kontrol aktif X dan pemrograman yang bersifat server side melalui *CGI, Microsoft IIS* (*Internet Information Server*).

Web atau disebut sebagai *World Wide Web* (www) adalah fasilitas yang menyediakan interface yang saling keterkaitan dan berinteraksi antar jaringan yang sederhana ke sumber daya internet yang sangat besar. *World Wide Web* (*www*) bukan sekedar jaringan, tetapi di dalamnya terdapat suatu

sel aplikasi komunikasi dan sistem perangkat lunak yang memiliki karakteristik tertentu diantaranya yaitu :

1. Umumnya terletak pada internet *host* dan *client*
2. Umumnya menggunakan *protocol* TCP/IP
3. Mengerti *HTML*
4. Mengikuti model *client/server* untuk komunikasi data dua arah
5. Memungkinkan *client* untuk mengakses *server* dengan *protocol* seperti *HTTP, FTP, Telne* dan *Gopher*
6. Memungkinkan *client* untuk mengakses informasi dalam berbagai media seperti teks, audio dan video
7. Menggunakan model alamat *Unifor Resource Locators* (URL)

Sekarang kita dapat menyimpulkan bahwa *web* adalah fasilitas *hypertext* yang mengorganisasi semua informasi dalam internet, meskipun ini tidak masuk akal, *web* memberi kesempatan kita mengakses semua sumber daya internet secara cepat dan mudah.

2.8. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. HTML merupakan pengembangan dari standart pemformatan dokumen text, yaitu *Standart Generalized Markup Language* (SGML). HTML sebenarnya adalah dokumen atau text biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu.

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem yang baru adalah perangkat lunak yang mendukung aplikasi *web* beserta bahasa pemrogramannya.

2.9.1. Apache

Untuk menjalankan *PHP* dan *MYSQL*, kita membutuhkan sebuah *web server*. Apache merupakan salah satu *web server* yang ketangguhannya telah teruji serta sifat dari apache yang *free* dan *open source*. *Web server* adalah suatu *server* internet yang menggunakan *protocol HTTP* untuk melayani semua proses pentransferan data. *Web server* melihat hubungan dengan internet dan semua menunggu perintah atau permintaan dari *web browser* akan HTML atau dokumen.

2.9.2. PHP (*Personal Home Page*)

PHP (*PHP* : *Hypertext PreeProcessor*) merupakan bahasa pemrograman *scripting* yang bersifat *open source*. *PHP* adalah salah satu bahasa *Server side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. *PHP* dapat disisipkan diantara bahasa *HTML* dan karena bahasa *Server side*, maka bahasa *PHP* akan dieksekusi di *server*, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah "hasil jadi" dalam bentuk *HTML* dan kode *PHP* anda tidak akan terlihat.

Keunggulan *PHP* diantaranya :

a. *PHP* memiliki tingkat akses yang lebih cepat
b. *PHP* memiliki tingkat *lifecycle* yang cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan teknologi internet
c. *PHP* mampu berjalan dibeberapa *server web*, seperti *Apache, Microsoft IIS, PWS, phttpd, fhttpd, AOLServer* dan *Xitami*
d. *PHP* mampu berjalan di *Linux* sebagai *platform*, SIstem Operasi yang utama, juga dapat berjalan di *FreeBSD*, *Unix*, *Solaris* dan *Windows*
e. *PHP* mendukung akses ke beberapa *database*, baik yang bersifat gratis atau komersial, seperti *mSQL, MySQL, Informix* dan *MicrosoftSQL Server*
f. *PHP* bersifat *Open Source*

2.9.3. Database MYSQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen database (*Database Management System – DBMS*) yang sangat populer dikalangan pemrograman. *MySQL* merupakan *database* yang paling populer digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola data.

Kepopuleran *MySQL* dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query* dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keistimewaan *MySQL* adalah :

1. Portability

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Unix, FreeBSD, Mac OS X Serve*r dan lain sebagainya.

2. *Open Source*

   MySQL di distribusikan secara *Open Source* sehingga dapat digunakan secara bebas.

3. *Multi User*

   MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.

4. *Performance Tuning*

   *MySQ*L memiliki kecepatan yang tinggi dalam menangani *Query*, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5. *Column Types*

   MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *Signed/Unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, times stamp, year, se*t dan *enum*.

6. *Command and Function*

   MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam *Query*.

7. *Security*

   MySQL memiliki lapisan-lapisan sekuritas seperti level *Subnetmask*, nama *host* dan ijin akses *user* dengan *system*, perijinan yang mendetail seperti password *terenkripsi*.

8. *Scalability and Limits*

   MySQL mampu menangani *database* dengan skala besar, dengan jumlah *records* lebih dari 50 juta dan 60 juta tabel serta 5 miliar baris. Selain itu, batas *indeks* yang dapat ditampung mencapai 32 *indeks* pada setiap tabelnya.

9. *Connectivity*

   MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan *protocol* TCP/IP, *Unix Socet* (*Unix*) atau *Named Pipe* (*NT*).

10. *Localitation*

    Deteksi pesan kesalahan pada *client* dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa.

11. *Interface*

    Interface terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12. *Client and Tools*

    Dilengkapi dengan berbagai *tools* yang dapat digunakan sebagai administrasi *database* dan pada setiap *tools* yang ada disertakan petunjuk online.

13. *Structure Table*

    Struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibanding *database* lainnya semacam *postgre SQL* maupun *oracle*.

2.10. Pengertian UML (*Unifed Modeling Language*)

UML (*Unifed Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan visualisasi dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. *Artifact* dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak dari sistem perangkat lunak, seperti pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. *UML* tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

Tujuan penggunaan *UML* adalah :

1. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemograman dan proses rekayasa.
2. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan
3. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
4. *UML* bisa juga berfungsi sebagai sebuah (*blue print*) cetak biru karena sangat lengkap dan detail. Dengan cetak biru ini maka akan bisa diketahui informasi secara detail tentang *coding* program atau bahkan membaca

program dan menginterpretasikan kembali ke dalam bentuk diagram (*reserve enginering*).

2.11. Pengertian OOP (*Object Oriented Programming*)

OOP atau singkatan dari *Object Oriented Programming* merupakan cara atau metode baru dalam membuat program, dan dalam teknik membuat program. OOP adalah dengan mengetahui terlebih dahulu Objeknya, kemudian atribut dan perilaku (fungsi), berbeda dengan pemograman prodesural (konvensional), membuat program memakai aspek *input,* proses dan *output*.

Karakteristik OOP adalah sebagai berikut :

1. Pembungkusan (*Encapsulation*)

   Pembungkusan (*encapsulation*) merupakan suatu karakteristik OOP, di mana program terbungkus menjadi satu data dan perilaku, artinya lebih memperhatikan aspek internal daripada aspek eksternal

2. *Polymorphisme*

   Polymorphisme merupakan suatu karakter OOP di mana objek yang berbeda dapat memakai metode dengan nama yang sama pada suatu kelas (*class*).

3. Turunan (*Inheritance*)

   Turunan merupakan suatu karakteristik OOP di mana suatu kelas (*parent class/baseclass*) dapat diturunkan ke kelas yang lain (*child class/derived*

class), sehingga kelas anak dapat memiliki data atau perilaku kelas orang tuanya.

2.12. Pengertian Jaringan

Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi informasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencangkup pemakaian database, software, pliksi dan peralatan hardware secara bersamaan, untuk membantu proses otomatisasi perkantoran dan peningkatan ke arah efisiensi kerja. Definisi lain dari jaringan komputer adalah suatu gabungan berbagai perlengkapan komunikasi dan komputer yang dihubungkan satu sama lain lewat medium komunikasi secara elektronik. Medium komunikasi bisa berupa kabel untuk hubungan jenis LAN (*Local Area Network*) atau saluran telepon, gelombang mikro dan satelit hubungan WAN (*Wide Area Network*).

2.13. Pengertian Konveksi

Arti konveksi mempunyai arti yang berbeda sesuai dengan bidangnya masing-masing. Arti konveksi dalam bidang ilmu pengetahuan adalah pergerakan molekul-molekul pada *fluida* (cairan dan gas). Tetapi disini penulis mengartikan konveksi dibidang bisnis atau bidang pakaian, yang merupakan tempat produksi kaos, jaket, baju dan lain sebagainya, yang hasilnya nanti bisa dimanfaatkan oleh manusia.

Bisnis konveksi adalah salah satu jenis bisnis yang cukup populer di Indonesia, tersebar hampir di setiap daerah. Kepopuleran bisnis konveksi utamanya adalah disebabkan karena dua hal. Pertama karena produk yang dihasilkan oleh industri konveksi adalah pakaian merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Pangsa pasar yang jelas, membuat tidak sedikit orang berusaha memaksimalkan potensi dari bisnis konveksi. Yang kedua, bisnis konveksi menjadi populer karena *entry barrier*, untuk bisa memulai bisnis ini tidak terlalu besar. Seseorang bisa memulai bisnis ini hanya dengan bermodalkan dua atau tiga mesin jahit, dan mesin jahit adalah salah satu mesin produksi termurah, tidak seperti mesin-mesin produksi di industri lainnya yang harganya bisa mencapai ratusan juta bahkan miliyaran rupiah. Seseorang bisa memulai bisnis ini dari garasi rumahnya yang luasnya hanya beberapa meter persegi saja.

2.14. Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen, maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan adalah :

1. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
2. Meminimumkan investasi pada persediaan
3. Perencanaan kapasitas
4. Pengesahan produksi dan pengendalian produksi

5. Persediaan dan kapasitas
6. Penyimpanan dan pergerakan material
7. Peralatan, *routing* dan proses *planning*