BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu "benda" nyata atau *abstrak (a set of thing)* yang terdiri dari bagian–bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan *(Unity)* untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

Pengertian Sistem Menurut Jogianto (2005: 2)

> sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Pengertian Sistem Menurut Andri Kristanto (2008: 1)

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan *(input)* yang ditunjukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran *(output)* yang dihasilkan.

Dengan demikian sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagaian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut. Maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit.

2.1.1. Elemen Sistem

Merupakan kumpulan komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa sub-sub sistem, dan sub-sub sistem tersebut dapat pula terdiri dari beberapa sub-sub sistem yang lebih kecil.

2.1.2. Karakteristik Sitem

Jogianto (2005: 3) mengemukakan sistem mempunyai karekteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni :

1).Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2).Batasan sistem

Batasan sistem *(boundary)* merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3). Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar *(evinronment)* dari suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi. Lingkungan luar sistem dapat bersifat

menguntungkan dana dapat juga bersifat menguntungkan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan menggangu kalangsungan hidup dari sistem.

4). Penghubung Sistem

Penghubung *(interfance)* merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainya membentuk satu kesatuan.

Menurut Burch dan Grundnitski (dalam Jogiyanto 2005 :196) mengemukakan mengenai desain sistem.

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

(Jogiyanto ; 2005:196) mengemukakan mengenai desain sistem.

Desain sistem menetukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sesistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem

Berdasarkan beberapa defenisi diatas maka desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.

b. Pendefenisisn dari kebutuhan-kebutuhan funsional.

c. Persiapan untuk rancang bangun untuk implementasi.

d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponenen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

5). Masukan Sistem

Masukan *(input)* sistem adalah energi yang masukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input)*, dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukan supaya tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

6). Keluaran Sistem

Keluaran *(output)* sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklafikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Misalnya untuk

sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7). Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8). Sasaran Sistem

Sebuah sistem sudah tentu mempunyai sasaran ataupun tujuan. Dengan adanya sasaran sistem, maka kita dapat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran apa yang akan dihasilkan sistem tersebut dapat dikatakan berhasil apabila mencapai/mengenai sasaran atau pun tujuan.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Andi Kristanto (2008 : 5) Sistem dapat diklasifikasian menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Contoh dari sistem abstrak ini adalah filsafat. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia. Contoh dari sistem fisik ini adalah sistem akuntansi, sistem computer dan sebagainya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Misalnya sistem rotasi bumi, sistem gravitasi dan sebagainya. Sistem buatan merupakan sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia. Misalnya, sistem pengolahan gaji.

3. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk pembuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian (atau meningkatkan pengetahuan) Informasi menjadi penting, karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi obyektif perusahaannya. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan metode ataupun cara– cara tertentu.

Abdul Kadir (2002: 31); McFadden dkk (1999) mendefinisikan tentang informasi bahwa informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

George H. Bodnar, (2000: 1) mendefinisikan informasi bahwa “Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat”

Pengertian Informasi Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

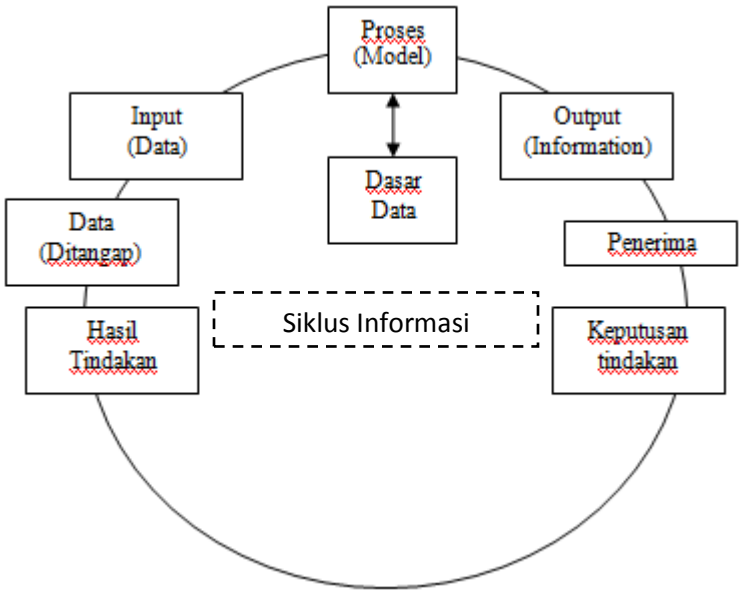
2.2.1. Siklus Informasi

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah transaksi perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf, angka, bentuk suara, sinyak, gambar, dsb.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sabagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Siklus Informasi

(Sumber : Tata Sutabri, S.Kom., MM, 2005:21)

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi ditentukan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut :

1. Keakuratan dan teruji kebenarannya

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.

2. Kesempurnaan informasi

   Informasi disajikan dengan lengkap tanpa pengurangan, penambahan, dan pengubahan.

3. Tepat waktu

   Infomasi harus disajikan secara tepat waktu, karena menjadi dasar dalam pengambilan keputusan.

4. Relevansi

   Informasi akan memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika Informasi tersebut dapat diterima oleh mereka yang membutuhkan.

5. Mudah dan murah

   Apabila cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya, atau akan mencari alternatif substitusinya (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2002 : 16 -17).

Kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang diterima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat dari pemakainya.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Secara umum Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

Definisi Sistem Informasi - Menurut Mc leod Sistem Informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.

(Tata Sutabri, S.Kom., MM, 2005:36) Mengemukakan mengenai Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli

(Erwan Arbie, 2000, 35) Mengemukakan mengenai Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan.

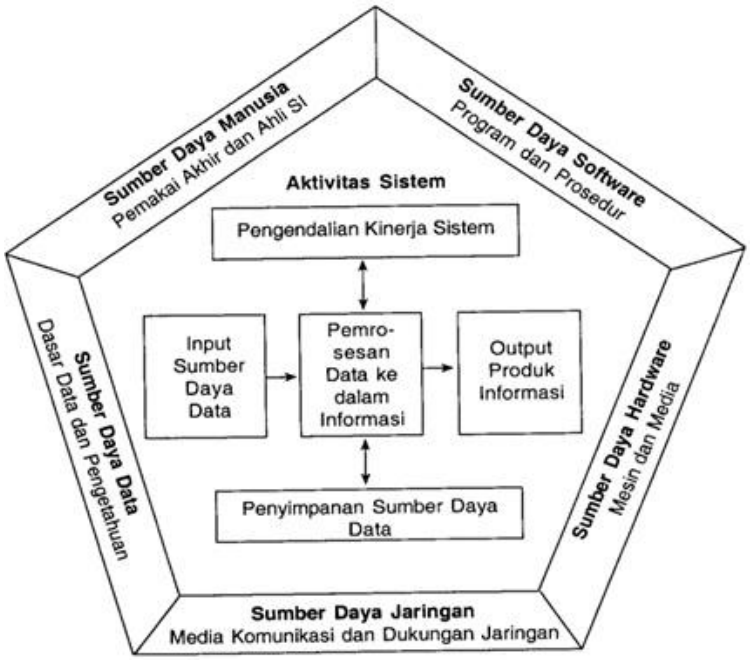
(Tafri D. Muhyuzir, 2001, 8) Mengemukakan mengenai Sistem Informasi

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya.

O'Brien (2005, p5) Mengemukakan tentang Sistem Informasi

sistem informasi adalah suatu kombinasi terartur apapun dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (piranti lunak), computer networks and data communications (jaringan komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.2 tentang komponen sistem informasi.



Gambar 2.2 Komponen Sistem Informasi

(Sumber : Jugiyanto, 2005 : 11)

Leitch Rosses (dalam Jugiyanto, 2005 : 11) mengemukakan menenai sistem informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3.1. Manfaat Sistem Informasi

Manfaat dari sistem informasi adalah sebagai berikut :

a. Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka.
b. Bank menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening Koran dan transaksi yang terjadi.
c. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten denga jenis barang yang tersedia. (Andi Kristanto , 2008 : 15)

2.4.1. Jenis-jenis Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Routine Processing System (RPS)

   Routine Processing System digunakan untuk melayani berbagai kebutuhan yang telah terdefinisi dan terjadwal secara rutin.

2. Decision Support System (DSS)

   Decision Support System digunakan untuk melayani kebutuhan yang tidak dapat didefinisikan dengan baik dan biasanya terjadi pada saat perancangan.

3. Classical Management Information System (CMIS)

   Classical Management Information System digunakan untuk melayani kebutuhan pelaporan kegiatan yang telah terjadwal dan terdefinisi dengan baik.

4. Real time Information System (RTIS)

   Real time Information System digunakan untuk melayani kegiatan yang mempunyai sifat harus direspon dengan cepat.

5. Distribution Data Processing System (DDPS)

   Distribution Data Processing System digunakan untuk melayani kebutuhan yang tersebar secara geografis dengan sumber daya yang tersebar.

6. Transaction Processing System (TPS)

   Transaction Processing System digunakan untuk melayani kegiatan yang bersifat transaksional yaitu membawa perubahan terhadap kondisi sistem yang ada. (Andi Kristanto, 2008 : 18)

2.4. E-Commerce

E-commerce adalah dimana dalam satu website menyediakan atau dapat melakukan transaksi secara online atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet

dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver“. E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan).

Adapun pendapat mengenai pengertian E-Commerce bahwa E-commerce mengacu pada internet untuk belanja online dan jangkauan lebih sempit. Dimana e-commerce adalah subperangkat dari E-Bisnis. Cara pembayarannya: melalui transfer uang secara digital seperti melalui account paypal atau kartu credit sedangkan E-Bisnis mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas. Area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui e-mail tapi pemasaran atau penjualan di lakukan dengan internet. Dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibililtas dan efisiensi. Cara pembayarannya yaitu dengan melaui pembayaran digital secara E-Gold dan sudah di akui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi online.

Pada umumnya pengunjung Website dapat melihat barang atau produk yang dijual secara online (24 jam sehari) serta dapat melakukan correspondence dengan pihak penjual atau pemilik website yang dilakukan melalui email. Dalam prakteknya, berbelanja di web memerlukan koneksi ke internet dan browser yang mendukung transaksi elektronik yang aman, seperti Microsoft Internet Explorer dan Netscape Navigator. Microsoft dan Netscape, bekerja sama dengan perusahaan kartu kredit (Visa dan MasterCard), serta perusahaan-perusahaan internet security (seperti VeriSign), telah membuat standar enkripsi khusus yang membuat transaksi

melalui web menjadi sangat aman. Bahkan, Visa dan MasterCard menyediakan jaminan keamanan 100% kepada pengguna credit cardnya yang menggunakan e-com.

Adapun proses yang terdapat dalam E-Commerce adalah sebagai berikut :

1. Presentasi electronis (Pembuatan Website) untuk produk dan layanan.

2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.

3. Secara otomatis account pelanggan dapat secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).

4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (online) dan penanganan transaksi.

Adapun keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui E-Commerce bagi suatu perusahaan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan online channel yang biayanya lebih murah.
2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.
3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik/pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

2.4.1. Dampak Positif E-commerce

1. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
2. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
3. Menurunkan biaya operasional(operating cost).
4. Melebarkan jangkauan (global reach).
5. Meningkatkan customer loyality.
6. Meningkatkan supplier management.
7. Memperpendek waktu produksi.
8. Meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan).

2.4.2. Dampak Negatif E-commerce

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya atau dia telah mengganti semua data finansial yang ada.
2. Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini bersifat kesalahan non-teknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam.

4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak. Misalkan seorang hacker yang berhasil membobol sebuah sistem perbankan. Setelah itu dia memindahkan sejumlah rekening orang lain ke rekeningnya sendiri.
5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen. Ini karena berbagai macam faktor seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.
6. Kerugian yang tidak terduga. Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia, kesalahan faktor manusia atau kesalahan sistem elektronik.

(Sumber : http://unindrax1eione.wordpress.com/e-commerce/definisicontoh-dan-dampak-e-commerce/ 10April2014 20:35)

2.5. Penjualan

Penjualan merupakan suatu transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah, dengan penjualan juga merupakan salah satu sumber pendapatan seseorang atau perusahaan yang melakukan transaksi jual dan beli, dalam suatu perusahaan apabila semakin besar penjualan maka akan semakin besar pula pendapatan yang diperoleh.

2.5.1. Tujuan penjualan

1. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik dan mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya, namun hal ini perlu peningkatan kinerja dari pihak distributor dalam menjamin mutu barang atau jasa yang akan di jual tersebut.
2. Mencapai tujuan yaitu dalam perusahaan setiap penjualan harus memiliki tujuan penjualan yang dicapai.

2.5.2. Syarat Pnjualan

1. Ada Penjual dan ada Pembeli.
2. Ada Barang, jasa dan lain-lain yang akan dijual dan alat tukar yang sah.

2.5.3. Jenis-Jenis Penjualan:

1. Trade Selling.
2. Missionary Selling.
3. Technical Selling.
4. New Business Selling.
5. Responsive Selling.

(Sumber : http://www.ilmumu.com/pengetahuan/pengertian-penjualan/ 11April2014 19:15)

2.6. Pembelian

Pengertian pembelian adalah suatu pristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh dua belah pihak dengan tujuan menukarkan barang atau jasa dengan menggunakan alat transaksi yang sah dan sama-sama memiliki kesepakatan dalam transaksinya, dalam pembelian terkadang akan terjadi tawar menawar antara pembeli dan penjual hingga mendapatkan kesepakatan harga yang kemudian akan melakukan transaksi penukaran barang atau jasa dengan alat tukar yang sah dan di sepakati kedua belah pihak.

2.6.1. Tugas Pembelian

1. Melakukan transaksi pembelian pada watu dan tempat yang tepat.
2. Barang yang dibeli memiliki manfaat dan fungsi yang diperlukan.
3. Sebelum membeli membandingkan harga dari tempat yang berbeda.
4. Bertanggung jawab atas pelaksanaan pembelian barang atau jasa.
5. Barang yang dibeli kemungkianan dapat dijual kembali.
6. Sebelum membeli lakukan periksalah harga pasar yang ada.

2.6.2. Manfaat Pembelian

1. Mendapatkan barang hasil pembelian.
2. Dapat memenuhi kebutuhan melalui pembelian.
3. Hasil pembelain dapat bermanfaat.
4. Penjual mendapatkan hasil dari penjualannya.

2.6.3. Jenis-Jenis Pembelian

1. Pembelian secara cash atau tunai adalah pembelian yang dilakukan sekali transaksi dengan menerima barang yang di beli dan memberikan uang sebagai alat tukar yang sesuai dengan jumlah yang disepakati.
2. Pembelian credit atau berkala adalah pembelian yang dilakukan lebih dari satu kali transaksi, pada transaksi pertama pembeli memberikan sejumlah uang sebagai uang muka dan penjual memberikan barang yang di beli dengan catatan akan terjadi pembayaran kedua.

(Sumber : http://www.ilmumu.com/pengetahuan/pengertian-pembelian/ 11April2014 19:30)

2.7. Pemograman Web

Ada dua kategori dalam pemrograman web, yaitu pemrograman Server Side dan Client Side. Pada pemrograman Server Side, perintah-perintah program (script) dijalankan di server web, kemudian hasil dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML biasa.

Adapun pada Client Side, perintah program dijalankan pada browser web sehingga ketika klien meminta dokumen script maka script di download dari server kemudian dijalankan pada browser yang bersangkutan.

(Sumber :Wahana Komputer, 2006)

2.7.1. Internet

Interconnection network (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainya.

Sejarah internet awalnya berasal dari proyek ARPA yang dibentuk tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Proyek ini kemudian dikenal dengan ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) yang melakukan riset tentang cara menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya agar bisa saling berkomunikasi. Pada tahun 1970, proyek ini berhasil menghubungkan lebih dari 10 komputer dalam bentuk jaringan, dan beberapa tahun kemudian, hasil riset proyek ini dikembangkan di luar Amerika. Karena jumlah komputer yang terhubung semakin banyak, maka pada tahun 1980 dibuatlah protokol resmi yang dikenal dengan TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

Berikut ini adalah beberapa fasilitas yang disediakan melalui internet:

1. E-mail

   Electronic-mail adalah surat atau pesan elektronik yang dikirimkan dan diterima melalui komputer. Dengan e-mail, pesan yang dikirimkan akan sampai kepada penerima saat itu juga. Dibandingkan dengan pengiriman surat melalui jasa pengiriman, e-mail telah memangkas waktu dan pesan yang disampaikan juga up-to-date. E-mail saat ini sudah bisa disertai dengan grafik, gambar foto, suara, animasi, dan bahkan bisa mengirim ke beberapa alamat sekaligus.

2. FTP

   File Transfer Protocol (FTP) adalah salah satu layanan internet untuk melakukan transfer file. Proses melakukan transfer file dari komputer ke server (file server) disebut dengan istilah unggah (upload). File yang sudah berada di file server, dapat diambil oleh orang lain untuk disimpan di komputer (pc). Proses mengambil file dari file server disebut dengan unduh (download).

3. Telnet

   Telnet (Telecommunication Network) merupakan salah satu protokol jaringan yang digunakan di koneksi internet atau LAN (Local Area Network). Telnet digunakan untuk melakukan koneksi ke sebuah server dan port tertentu. Telnet digunakan untuk berinteraksi langsung dengan server. Anda dapat mengetikkan perintah langsung dari komputer untuk ditujukan ke server dan

server akan langsung merespon dengan mengirimkan output (keluaran) untuk ditujukan ke komputer yang mengirimkan perintah.

4. Gopher

   Gopher adalah program berbasis teks yang digunakan untuk mem-browser daftar menu internet di berbagai server gopher. Gopher merupakan aplikasi yang dapat mencari informasi di internet dan informasi yang dicari hanya sebatas pada teks. Untuk mendapatkan informasi melalui gopher, diperlukan hubungan dengan server gopher yang ada di internet.

5. World Wide Web (WWW)

   World wide web merupakan kumpulan dokumen multimedia yang saling terkoneksi menggunakan link hypertext. Hyperlink merupakan sebuah link yang digunakan untuk melakukan perpindahan antar dokumen. Web memudahkan kita mengakses berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan juga animasi.

Internet telah memberikan kontribusi dan andil yang sangat besar bagi perkembangan dunia. Kehadiran internet telah menghapus batas dan jarak terhadap akses informasi. Bagaimanapun juga, perkembangan internet bisa memberi dampak positif (baik) dan negatif (buruk).

Dampak Positif Internet

1. Media komunikasi, dimana pengguna internet di seluruh dunia dapat saling berkomunikasi.

2. Media untuk bertukar data dan informasi dengan menggunakan email, ftp, www, dan sebagainya.
3. Media untuk mencari data dan informasi. Jutaan data dan informasi yang tersimpan menjadikan internet perpustakaan terbesar di dunia.
4. Kemudahan memperoleh informasi. Segala sesuatu yang terjadi di dunia ini dapat dipantau melalui internet.
5. Media untuk bertransaksi dan berbisnis. Ada banyak peluang bisnis yang bisa dihasilkan dari internet seperti Google Adsence.
6. Media pendidikan jarak jauh. Banyak sekali universitas yang sekarang ini membuka kelas jarak jauh dimana materi kuliah dan kegiatan belajar dilakukan secara online.

Dampak Negatif Internet

1. Pornografi. Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi memang tidak salah. Banyak sekali konten-konten semacam ini bertebaran dan memberikan dampak yang kurang baik bagi yang mengaksesnya, terutama kalangan anak-anak.
2. Internet juga banyak berisi konten-konten yang terkait kekejaman dan kesadisan (violence and gore). Konten seperti ini biasanya banyak digunakan oleh pemilik situs demi mendongkrak penjualan situs.
3. Penipuan. Modus penipuan melalui internet sudah sering kali kita dengar. Internet memang bisa dijadikan media untuk melakukan tidak kejahatan semacam ini.

4. Pencurian. Internet merupakan media yang memberikan kemudahan untuk traksaksi online karena sifatnya yang real-time (langsung), misalnya berbelanja menggunakan kartu kredit. Para penjahat dapat menemukan celah kelemahan saat transaksi untuk menguras isi kartu kredit tanpa sepengetahuan pemiliknya.
5. Perjudian. Para penjudi tidak harus pergi ke tempat judi untuk melakukan kegiatan dan keinginannya. Yang perlu dilakukan hanyalah mengunjungi situs-situs perjudian.

(Sumber : http://www.termasmedia.com/65-pengertian/71-pengertian-internet.html 11April2014 18:19)

2.7.2. PHP

Php merupakan sebuah bahasa pemograman server side scripting yang lahir sejalan dengan perkembangan internet . PHP (PHP Hypertext Processor) merupakan sebuah script yang terintegrasi dengan HTML dan mampu menyajikan informasi yang dinamis. Pengertian dari server side script side scripting adalah bahwa script PHP akan dijalankan di server selanjutnya hasil eksekusi tersebut akan dikirimkan ke browser.

PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf tahun 1994. Dalam versi pertamanya tersebut, Rasmus menggabungkan beberapa script Perl untuk membuat catatan tentang pengunjung homepagenya. Kemudian dikembangkanlah engine untuk scriptnya sehingga lebih powerful dan muncul PHP versi selectionnya. Kemudian

beberapa programmer bergabung dari mengembangkan PHP versi ketiganya yang kemudian dikenal luas.

PHP dapat bekerjasamadengan layanan-layanan yng ada di internet menggunakan protocol seperti IMAP, SMPT, HTTP, POP3 dan protocol lain. Selain itu PHP juga menyediakan beragam pilihan database yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang berjalan di web yang sumber datanya berasal dari database.

Cara kerja PHP:

PHP merupakan sebuah bahasa pemograman Server side. Artinya script PHP akan dieksekusi deserver dan hasilnya dikirimkan ke client/web browser. Secara sederhana cara kerja PHP dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Client/web browser me-request halaman PHP.
2. Kemudian Web Server mencari dan mempersiapkan halaman web yang diminta.
3. Dokumen PHP dikirim ke engine PHP yang akan memproses script PHP yang ada diantara tag PHP.
4. Hasil proses digabungkan dengan format lain (PHP, HTML dan format lain yang diminta oleh browser.
5. Hasil penggabungan pada proses 4 dikirimkan ke web server.
6. Kemudian Web Server mengirimkan hasil akhir ke client.

Struktur Penulisan Script PHP

Semua script PHP dimulai dengan tag **<?php** dan diakhiri dengan tag **?>** Dalam penulisan perintah-perintah PHP harus diakhiri dengan tanda semicolon/titik koma (;).

Contoh : hallo.php

```
<html>
<head>
<title> PHP Review </title>
</head>
<body>
<?php
echo “Hallo”;
?>
</body>
</html>
```

(Sumber : Bahtiar,Agus,2008,*PHP Script Most Wanted*,C.V Andi Offset:Yogyakarta)

2.7.3. Web

Web adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet. Sebenarnya antara www (*World Wide Web*) dan web adalah sama, karena kebanyakan orang menyingkat www menjadi web saja. Web merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui web, setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi di

situs web yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, animasi, dan lain-lain. Sebenarnya, web merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet. (Sumber :http://carapedia.com/pengertian_definisi_web_info2043.html / 7 Juni 2014)

2.7.4. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuah oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

MySQL AB merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL. Pendiri MySQL AB adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlandia bernama Michael “Monty”. Setiap pengguna MySQL dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL(*General Public License*) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial.

Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (*Structured Query Language*) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R.

Kemudian SQL juga dikembangan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih user-friendly dibandingan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. SQL dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun di lekatkan pada bahasa pemograman seperti C, dan Delphi.

(Sumber:https://upyes.wordpress.com/2013/02/06/pengertian-dan-sejarah-mysql/comment-page-1/ 12April2014 22:05)

2.7.5. CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet, digunakan untuk mengatur style atau tampilan dari dokumen HTML. CSS (*Cascading Style Sheet*) dibuat oleh World Wide Web Consortium (W3C) untuk menyelesaikan masalah yang timbul pada saat dokumen HTML masih versi 3.2. HTML versi 3.2 ini merupakan mimpi buruk untuk para Pengembang Web karena untuk memberi style pada *document* HTML para pengembang harus membuat tag-tag tersendiri misalkan tang <font>, tag atribut warna <color> dan lain sebagainya pada setiap dokumen HTML yang akhirnya membuat pengembangan web dengan skala besar menjadi lebih kompleks, rumit dan mahal.

(Sumber : http://www.w3function.com/blog/index.php?p=det&idn=31 / 7 Juni 2014)

2.7.6. Basis Data

Andi Kristanto (2008 : 79) mengemukakan mengenai basis data

Basis data adalah sekumpulan data yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi. Sebagai contoh, basis data universitas berisi informasi mengenai : Entiti, semisal mahasiswa, fakultas, mata kuliah, dan ruang kelas. Relasi diantara entitas seperti pengambilan kuliah yang dilakukan oleh mahasiswa, staf pengajar di fakultas, dan penggunaan ruang kuliah.

2.7.7. DBMS (Database Management System)

Andi Kristanto (2008 : 79) mengemukakan mengenai(Database Management System)

Manajemen Sistem Basis Data (Databaase Management System – DBMS) adalah seperangkat perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar. DBMS dapat menjadi alternative penggunaan secara khusus untuk aplikasi, semisal penyimpanan data dalam field menulis kode aplikasi yang spesifik untuk pengaturannya.

Penggunaan DBMS untuk suatu aplikasi tergantung pada kemampuan dan dukungan DBMS yang beroperasi serta efisien sehingga agar bisa menggunakan DBMS dengan baik, perlu diketahui cara kerja dari DBMS tersebut. Pendekatan yang dilakukan meliputi implementasi DBMS dan arsitektur secara mendetail untuk dapat memahami desain dari suatu basis data.

2.7.8. HTML

Taryana Suryana dan Jonathan Sarwono (2007 : 10) mengemukakan mengenai HTML.

HTML (Hyper Text Markup Language) adalah format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari satu platform lainnya tanpa melakukan suatu perubahan apapun.

Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen biasa, sehingga di platform apapun dokumen tersebut dapat dibaca. Dokumen HTML Disebut Markup Language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen. Misalnya anda dapat menentukan dimana suatu gambar harus muncul dan jenis pemformatan apa yang berlaku pada suatu kumpulan teks tertentu. Anda bahkan dapat juga membuat table, form ataupun dokumen dengan bingkai-bingkai didalamnya dengan menggunakan tanda-tanda HTML.

HTML mempunyai struktur tertentu yang memuat dua bagian penting, yaitu pada bagian HEAD dan pada bagian BODY.

2.8. Perangkat Lunak Pendukung

Adapun dalam pembuatan website ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung yaitu dreamwever, XAMPP, dan web browser. Berikut adalah pengertian dari dreamwever, XAMPP, dan web browser menurut para ahli.

2.8.1. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

XAMPP adalah kepanjangan yang masing-masing hurufnya adalah :

X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan juga Solaris.

A :**Apache**, merupakan aplikasi web server. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat web. Jika diperlukan juga berdasarkan kode PHP yang dituliskan, maka dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.

M : **MySQL**, merupakan aplikasi database server. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database.

P : **PHP**, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQl. namun PHP juga mendukung sistem manajement database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya.

P : **Perl** adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. Perl dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1. Pada versi-versi selanjutnya, Perl tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, PowerPC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC.

2.8.2. Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah software *web design* yang menawarkan cara mendesain website dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. Dreamweaver memiliki satu jendela mini yang disebut HTML. Source tempat kode-kode HTML tertulis. Setiap kali kita mendesain website seperti menulis kata-kata, meletakkan gambar, membuat tabel, dan proses lainnya, tag-tag HTML akan tertulis secara langsung mengiringi proses pengaturan website. Artinya, kita memiliki kesempatan untuk mendesain website sekaligus mengenal tag-tag HTML yang membangun website itu. Di lain kesempatan,

kita juga dapat mendesain website hanya lewat menulis tag-tag dan teks lain di jendela HTML Source dan hasilnya bisa dilihat langsung di layar.

(Sumber : Gregorius Agung. 2001. Belajar Sendiri Macromedia Dreamweaver 3. PT Elex Media Komputindo. Jakarta)

2.8.3. Web Browser

Web Server adalah sebuah software yang melayani permintaan berupa https dari pc/client yang terhubung dalam jaringan (internet/intranet) dan memberikan suatu hasil berupa halaman-halaman web yang ditampilkan dalam web browser. (Sumber:http://www.tekomuter.com/2012/09/jenis-jenis-aplikasi-server.html/7Juni14