BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinterkasi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai satu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan operasi di dalam sistem. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Gordon B. Davis (2012:17) menyatakan, sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung.

Prof. Dr.S. Prajudi Atmosudirdjo (2012:17) menyatakan, suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan sebuah kesatuan pemrosesan atau pengolahan tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud ialah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*Components)*

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut supra sistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

   Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

   Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain memulai penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*input*)

   Energi yang dimasukan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

   Hasill energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan berupa informasi.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan merubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akutansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

   Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Jika suatu sistem tidak memiliki tujuan dan sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem abstrak yaitu sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia. Sedangkan sistem fisik adalah suatu sistem yang ada secara fisik, misalnya komputer, sistem produksi, dan lain sebagainya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

   Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, adanya siang malam, pergantian musim.

   Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin.

3. Sistem Determinasi dan Sistem Probabilistik

   Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilistic*.

4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

   Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya dimana akan menggambarkan suatu kejadian – kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan.

Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:8).Informasi adalah sebagai data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan yang sekarang maupun keputusan yang akan datang.

2.2.1 Ciri-ciri Informasi

Kualitas dari informasi tergantung dari beberapa hal sebagai berikut :

a. Akurat

   Informasi harus terbebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas maksudnya. Sehingga output (keluaran) dapat dipertanggungjawabkan.

b. Tepat Waktu

   Informasi yang dapat pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan dari pengambilan keputusan.

c. Relevan

   Informasi mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012 : 46) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3.1 Komponen dan Jenis Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan. Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi satu sama lain. Berikut ini adalah komponen-komponen sistem informasi :

a. Blok masukan

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang dimasukkan, yang berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok model

   Blok ini terdiri dari prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input.

c. 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.

d. Blok teknologi

Teknologi merupakan *toolbox* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu *brainware*, *software*, dan *hardware*.

e. Blok basis data

Database merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi maka diperlukan beberapa kendali yang dirancang dan diterapkan untuk meminimalisir kerusakan pada sistem.

2.4 Pengertian Pemasaran

Menurut Daryanto (2011 : 1) pemasaran adalah "Suatu proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan, dan bertukar sesuatu yang bernilai satu sama lain".

Menurut Tjiptono (2008 : 5) pemasaran adalah "Fungsi yang memiliki kontak yang paling besar dengan lingkungan eksternal, padahal perusahaan hanya memiliki kendali yang terbatas terhadap lingkungan eksternal".

Menurut William J. Stanton, pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditunjukan untuk merencanakan, menentukan harga,

mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial.

Dari definisi pemasaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemasaran adalah suatu sistem kegiatan bisnis yang saling berhubungan untuk merencanakan, mendistribusi, dan mempromosikan barang dan jasa yang dilakukan oleh perusahaan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen.

2.4.1 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran adalah logika pemasaran dan berdasarkan hal ini unit strategi bisnis diharapkan dapat mencapai sasaran pemasaran. Strategi pemasaran ini terdiri dari pengambilan keputusan tentang biaya pemasaran dari perusahaan dalam hubungannya dengan keadaan lingkungan yang diharapkan dan kondisi perusahaan.

Menurut Fandy Tjiptono (1995), pemasaran mempunyai lima elemen yang saling berkaitan, yaitu :

a) Pemilihan pasar
b) Perencanaan produk meliputi produk khusus yang dijual, pembentukan lini produk, dan desain penawaran individual.
c) Penetapan harga, yaitu menetukan harga yang dapat mencerminkan nilai kualitatif dari produk kepada pelanggan.
d) Sistem distribusi. yaitu saluran *wholesale* dan *retail* yang dilalui produk hingga mencapai konsumen akhir yang membeli dan menggunakannya.

e) Komunikasi pemasaran yang meliputi periklanan, *personal selling*, dan *public relation.*

2.5 Pengertian Pemesanan

Menurut Agus (2000 : 30) pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan *inventory* atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan.

Dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

2.5.1 Tujuan Pemesanan

Berikut ini merupakan tujuan utama dari pemesanan :

a. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
b. Meminimumkan investasi pada persediaan
c. Perencanaan kapasitas
d. Pengesahan produksi dan pengendalian produksi
e. Persediaan dan kapasitas
f. Penyimpanan dan pergerakan material
g. Peralatan, *routing*, dan proses *planning*

2.6 Pengertian Website

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, atau gabungan dari semua itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian

bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

2.7 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

2.8 *world wide web*

Salah satu layanan aplikasi di internet adalah *world wide web* (www), pelayanan yang cukup baru dikembangkan di internet dan menjadi layanan aplikasi yang paling populer digunakan pemakai jaringan internet dan perkembangannya terus dilakukan sampai saat ini untuk menyempurnakan teknologi ini. WWW atau yang biasa disebut web saja, bekerja menggunakan teknologi yang disebut hypertext, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut Hypertext Transfer Protocol (HTTP).

2.9 *Hipertext Transfer Protocol (HTTP)*

Hypertext Transfer Protocol adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk World Wide Web pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari

protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang

2.10 Hypertext Markup Language (HTML)

Merupakan salah satu varian dari SGML (Standard Generalized Markup Language), yaitu sebuah standar dari ISO (International Organization for Standarization) untuk pertukaran dokumen secara elektronik. HTML sendiri secara formal diumumkan sebagai RF 1866.Yang dipergunakan dalam pertukaran dokumen melalui protokol HTTP.Tata penulisan yang digunakan dalam dokumen Web. Dokumen ini, akan dieksekusi oleh browser, sehingga browser mampu menghasilkan suatu dokumen sesuai dengan keinginan yang mendesain page. Dokumen ini mempunyai kemampuan menampilkan gambar, suara, teks, maupun penyediaan link terhadap halaman web lainnya, baik dengan alamat yang sama serta alamat yang berbeda HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan formating hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi.