## BAB II LANDASAN TEORI

* 1. **A. Teori Pendukung**

Teori pendukung merupakan pola untuk pengetahuan tentang konsep, definisi yang berhubungan dengan perancangan yang dibutuhkan penulis untuk memahami isi dari perancangan yang di buat.

## B. Definisi Perancangan

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin menyebutkan bahwa ”Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.” (Cahaya, 2016 : 8)

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dalam Kata rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak mengerjakan atau melakukan sesuatu untuk merencanakan. (Yasmin, 2016 : 2)

Perancangan dalam kata lain desain sistem merupakan upaya untuk mengontruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan (mungkin informal) akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implilsit dan eksplisit dari segi performasi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat. (Pranata, 2017 : 4).

Dari teori-teori diatas penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam memaparkan ide, pengetahuan, model

7

suatu karya yang menggabungkan beberapa elemen kedalam sebuah desain dengan tujuan meminimalisir kesalahan sebelum suatu karya tersebut diciptakan.

## C. Pengertian Dasar Sistem

Di era teknologi dan komputerisasi saat ini, kita mendengar istilah sistem, misal sistem komputer, sistem operasi, sistem informatika, sistem akademis dan lainnya, dan kita juga sering memanfaatkan layanan yang diberikan oleh sistem tersebut. “Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedural yang saling berkaitan dan saling berhubungan untuk melakukan suatu tugas bersama-sama”. (Pratama, 2014 : 7)

Menurut Jogiyanto H.M Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Citra, 2015 : 9)

Jogiyanto HM. menyebutkan bahwa Sistem dapat didefinisikan dengan 2 (dua) pendekatan, yaitu sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada elemen komponennya. (Cahaya, 2016 : 9)

1. Sistem yang menekankan pada prosedur”, adalah Sistem suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau penyelesaian suatu sasaran tertentu”.
2. Sedangkan sistem yang menekankan pada elemen yaitu suatu seri dari komponen-komponen yang saling berhubungan, bekerja sama didalam suatu kerangka kerja tahapan yang terpadu untuk menyelesaikan, mencapai sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dari definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa Sistem merupakan suatu wadah jaringan yang terdiri dari beberapa kerangka yang disatukan menjadi sebuah sistem yang terarah yang dapat membantu dan mempermudah perusahaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri dari atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software, hardware*, dan *brainware.* Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain.

Sistem sangat diperlukan dalam melakukan kinerja yang baik dan terstruktur terhadap manajemen. Keterpaduan sistem ini memungkinkan terciptanya kerjasama untuk menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Menurut I Putu Agus Eka Pratama bagan sistem, prosedur, pengguna dan komponen sistem adalah sebagai berikut:



Sistem

Kumpulan Prosedur

*Software*

*Brainware*

*Hardware*

## Gambar 2.1 Bagan Sistem, Prosedur, Pengguna, dan Komponen

Sumber : I Putu Agus Eka**,** (2014 : 8)

## D. Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem menurut Jogiyanto H.M adalah suatu sistem haruslah mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang saling berhubungan, antara lain sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*components)*

Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian dari sistem itu sendiri. Setiap sub sistem memiliki sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan memepengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

1. Batas Sistem *(Boundary*)

Batas sistem merupakan suatu daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luar dari pada sistem. Batasan sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

1. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment)*

Lingkungan luar sistem merupakan suatu daerah yang berada diluar daripada sistem, lingkungan luar yang menguntungkan sistem harus dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar sistem yang bersifat merugikan terhadap sistem harus ditahan dan dikendalikan agar tidak mengganggu stabilitas sistem.

1. Penghubung Sistem (*System Interface*)

Penghubung merupakan suatu media yang menghubungkan sub sistem yang satu dengan sub sistem yang lain untuk membentuk satu kesatuan daripada sistem.

1. Masukan Sistem *(System Input*)

Masukan sebuah sistem merupakan suatu proses yang masuk kedalam suatu sistem untuk diproses dan akhirnya dikeluarkan berupa informasi yang dibutuhkan.

1. Keluaran Sistem (*System Output*)

Keluaran sistem merupakan suatu proses yang telah diolah dan diklasifikasikan agar menjadi informasi yang berguna.

1. Pengolah (*Process)*

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukkan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukkan berupa bahan baku dan bahan-bahan lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

1. Sasaran (*Objectives*) atau Tujuan (*Goal)*

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukkan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran/tujuannya.

Dari penjelasan teori diatas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik sistem adalah sistem yang terdiri dari unsur-unsur komponen sistem, batas sistem, lingkungan luar, penghubung sistem, masukkan sistem, keluaran sistem, pengolah dan sasaran sistem, yang saling berhubungan sehingga memberikan hasil atau *ouput* atas tujuan diciptkannya sistem tersebut. (Cahaya, 2016 : 10)

Karakteristik atau sifat-sifat suatu sistem menurut Jogiyanto H.M dapat kita lihat seperti pada Gambar 2.2 berikut ini:

***Environment Interface***



Sub System

Sub

Sub

System

***Boundary***

System Sub

System

***Boundary***

*Input*

*Process*

*Output*

## Gambar 2.2 Karakteristik Sistem

Sumber :Jogiyanto H.M (Cahaya :2016:10)

## E. Klasifikasi Sistem

Jogiyanto HM menyebutkan bahwa sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Abstrak (*Abstract System*) dan Sistem Fisik *(Physical System).*
   1. Sistem Abstrak *(Abstract System)*

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

* 1. Sistem Fisik (*Physical System)*

Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Alamiah (*Natural System*) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)
   1. Sistem Alamiah (*Natural System*)

Sistem Alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat manusia. Contoh : Sistem perputaran bumi.

* 1. Sistem Buatan Manusia *(Human Made System*)

Sistem Buatan Manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia dan melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin. Contoh Sistem informasi.

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Tertentu (*Deterministic System)* dan Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)
   1. Sistem Tertentu (*Deterministic System)*

Sistem Tertentu adalah sistem yang tingkah lakunya sudah dapat di prediksi sebelumnya, interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diramalkan. Contoh: Sistem komputer melalui program.

* 1. Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem Tak Tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksi karena mengandung unsur probabilitas.

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Tertutup (*Closed System*) dan Sistem Terbuka (*Open System*).
   1. Sistem Tertutup (*Closed System*)

Sistem Tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya (kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup) yang ada hanyalah *Relatively Closed System.*

* 1. 5. Sistem terbuka (*Open System*)

Sistem Terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukkan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau sub sistem yang lainnya, sehingga harus memiliki sistem pengendalian yang baik. (Cahaya, 2016 : 11)

Klasifikasi sistem terbuka dan tertutup Menurut Jogiyanto HM dapat digambarkan sebagai berikut:

*Input*

*Output*

Transformasi

Sistem Terbuka

Tujuan

*Input*

Transformasi

Mekanisme Pengendalian

Sistem Tertutup

*Output*

## Gambar 2.3 Sistem Terbuka dan Tertutup

Sumber : Jogiyanto HM (Cahaya, 2016:11)

## F. Definisi Informasi

“Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.” (Pratama, 2014 : 8)

## a. Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto H.M. menyebutkan bahwa: “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya*.”* (Cahaya (2016 : 15)

Tata Sutabri menyebutkan bahwa: ”Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.” (Rd. Hendara Cahaya, 2016 : 15)

Menurut Gordon B. Davis menyebutkan informasi “sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, berupa nilai yang dapat dipahami didalam keputusan sekarang maupun masa depan “

(Citra, 2015 : 12).

Berdasarkan definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan data-data yang diolah menjadi sesuatu yang berguna untuk penerima baik diwaktu sekarang maupun pada masa yang akan datang.

## b. Siklus Informasi

Jogiyanto H.M., menjelaskan bahwa siklus informasi adalah 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 sebagai *input*, diproses kembali lewat suatu proses model dan seterusnya membentuk suatu siklus. (Yasmin, 2016 : 14)

Dari teori diatas penulis menyimpulkan bahwa siklus informasi adalah kumpulan data-data yang diproses mulai dari masukan, proses dan keluaran yang menghasilkan informasi yang diterima oleh peneriman informasi lain sehingga muncul keputusan dan tindakan yang kemudian menghasilkan sebuah basis data. Adapun siklus informasi dari Jogiyanto H.M. dapat Dilihat dari bawah ini.

**Basis Data**

**Proses (model)**

**Masukan (Data)**

**Keluaran (Informasi)**

**Hasil Tindakan**

**Data di Tangkap Oleh Indra**

**Tindakan Keputusan**

**Penerima Informasi (User)**

## Gambar 2.4 Siklus Informasi

Sumber Yogiyanto H.M.,(Yasmin, 2016:14)

## c. Keakuratan Informasi

Menurut Tata Sutabri bahwa kualitas informasi adalah sebagai berikut :

1. Akurat *(accurate*),

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan. Informasi ini harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

1. Tepat Waktu (*timelines)*,

Informasi yang sampai pada si penerima tidak boleh terlambat, harus tersedia pada saat informasi tersebut diperlukan.

1. Relevan (*relevance)*,

Informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan dan mempunyai manfaat untuk pemakainya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa suatu informasi dapat dikatakan berkualitas apabila informasi tersebut akurat, tepat waktu dan relevan sehingga informasi yang diperoleh menjadi sebuah informasi penting dan bermanfaat. (Cahaya, 2016 : 16)

## G. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Ke empat bagian tersebut mencakup perangkat lunak (*software)*, perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber daya manusia (SDM) yang terlatih. Ke empat bagian ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. (Pratama 2014 : 10)

## a. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto H.M, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut: “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai komponen pisik atau non pisik yang saling berintegrasi satu sama lain dan mempunyai tujuan yaitu memproses ataupun menyimpan data menjadi suatu informasi yang lebih berarti dan berguna bagi *user*. (Citra, 2015 : 17)

Berdasarkan definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan rangkaian data-data yang menggabungkan beberapa sistem sehingga menghasilkan data-data yang dibutuhkan manusia secara langsung maupun tidak langsung.

## b. Komponen-komponen pada Sistem Informasi

Sarma Faud menyebutkan mengenai adanya komponen-komponen didalam sebuah sistem informasi. Sebuah sistem informasi memiliki sejumlah komponen didalamnya. Komponen-komponen ini memiliki tugas masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. ketertarikan antara komponen ini membentuk suatu kesatuan kerja, yang menjadikan sistem informasi dapat mencapat tujuan dan fungsi yang dicapai oleh pengguna dan pengembang sistem informasi bersangkutan.

Komponen-komponen yang terdapat didalam semua jenis sistem informasi mencakup tujuh poin. Berikut tujuh komponen tersebut beserta dengan penjelasannya:

1. *Input* (Masukan)

Sebuah informasi berasal dari data yang telah diolah dan diverifikasi sehingga akurat, bermanfaat dan memiliki nilai. Komponen input ini berfungsi untuk

menerima semua *input* (masukan) dari pengguna. Inputan yang diterima dalam bentuk data. Data ini berasal dari satu maupun beberapa buah sumber.

1. *Output* (Keluaran)

Sebuah sistem Informasi akan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi. Komponen *output* berfungsi untuk menyajikan hasil akhir ke pengguna sistem informasi. Informasi yang disajikan ini merupakan hasil dari penggolahan data yang telah diinputkan sebelumnya.

1. *Software* (Perangkat Lunak)

Komponen *software* (perangkat lunas) mencakup semua perangat lunak yang digunakan didalam sistem informasi. Adapun komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi didalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, perhitungan data, dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi dan *driver.*

1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Komponen *hardware (*perangkat keras) mencakup semua perangkat keras komputer yang digunakan secara fisik didalam sistem informasi, baik di komputer server maupun di *computer clie*nt. Komponen perangkat keras *(hardware)* ini meliputi *computer server* berserta komponen di dalamnya, komputer *desktop* beserta komponen di dalamnya, komputer jinjing berserta komponen di dalamnya, *mobile device* (*tablet. Smartphone*), dan lain-lain. Termasuk juga di dalamnya *hub, switch, router*, yang berperan di dalam jaringan komputer (untuk media komunikasi di dalam sistem informasi).

1. *Database* (Basis Data)

Komponen basis data berfungsi untuk menyimpan semua data dan informasi ke dalam satu atau beberapa tabel. Setiap tabel memilik *field* masing-masing. Setiap tabel memiliki fungsi penyimpanan masing-masing. Serta *antartable* dapat juga relasi (gabungan).

1. Kontrol dan Prosedur

Kontrol dan prosedur adalah dua buah komponen yang menjadi satu. Komponen kontrol berfungsi untuk mencegah terjadinya beragam gangguan dan ancaman terhadap data dan informasi yang ada di dalam sistem informasi, termasuk juga sistem informasi itu sendiri beserta fisiknya dalam hal ini *computer server.*

1. Teknologi dan jaringan komputer

Teknologi dan jaringan komputer memegang peranan yang sangat penting untuk sebuah sistem informasi. Komponen mengatur *Software, hardware, database*, *control dan procedure*, *input* dan *output*, sehingga sistem dapat berjalan dan terkendala dengan baik. (Pratama, 2014 : 11)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menarik kesimpulan, bahwa komponen-komponen sistem informasi merupakan satu kesatuan yang saling mengikat dan tidak dapat dipisahkan karena masing-masing komponen memiliki tugas dan fungsinya masing-masing untuk mencapai suatu tujuan sistem informasi.

komponen-komponen di dalam sistem Informasi adalah sebagai berikut :

Sistem Informasi

*Software*

(perangkat Lunak)

*Hardware*

Perangkat keras

*Input* (masukan)

*Output* (Keluaran)

Database (Basis Data)

Kontrol dan Prosedur

## Gambar 2.5 Komponen-komponen Sistem Informasi



Teknologi dan jaringan komputer

Sumber : I Putu Agus Eka Pratama, (2014 : 11)

## c. Elemen Penting pada Sistem Informasi

Ralph Strair dan George Reynolds, mendefinisikan sistem informasi umumnya disebut juga dengan CBIS atau *Computer Based Information System*/ Sistem Informasi berbasis Komputer sebagai sebuah kumpulan lengkap dari perangkat keras *(hardware*), perangkat lunak (*software*), basis data *(database),* jaringan komputer, orang/pengguna, dan sejumlah prosedur, yang telah dikonfigurasi dengan baik, untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan memproses data menjadi informasi. (Pratama, 2014 : 15)

Dari informasi diatas dapat diperoleh informasi mengenai adanya lima elemen dasar dari sebuah sistem informasi, Pada beberapa kasus, terdapat

pernyataan yang menyatakan bahwa sistem informasi terdiri atas enam elemen, dimana keenam elemen adalah komunikasi (*communication).*

Elemen-elemen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*hardware)*

Elemen perangkat keras *(hardware*) mencakup semua perangkat keras komputer yang diperlukan oleh sebuah sistem informasi. Elemen perangkat keras (*hardware*) memiliki peranan di dalam proses penyimpanan data dan informasi, *input* data, *output* informasi, pengolahan data, serta menjadi terminal untuk koneksi *server* dan *client* pada sistem informasi di jaringan komputer.

1. Perangkat Lunak (*Software)*

Element perangkat lunak *(software)* berfungsi untuk membantu sistem informasi di dalam proses pengoperasian, pengolahan data, pengambilan keputusan, analisis, menajemen data, dan lain-lain. Dengan adanya perangkat lunak maka fungsioanalitas sistem informasi akan berjalan dengan baik.

1. Pengguna.

Pengguna mencakup semua hirarki kelompok pengguna yang berhubungan dengan sistem informasi. Elemen pengguna pada sistem informasi dikelompokkan menjadi 2 buah kelompok, yaitu kelompok pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem informasi dan kelompok pengembang yang berperan di dalam proses penyediaan bahan makanan vanilla sistem informasi.

* 1. kelompok pengguna

Kelompok pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem informasi terdiri dari super user/administrator/pengelola dan pengguna biasa. *Super user*/administrator/pengelola merupakan hirarki tertinggi di dalam sebuah

sistem informasi. Mereka memiliki semua hak akses ke dalam sistem informasi.

* 1. kelompok penggembang

Kelompok pengembang berinteraksi ke dalam sistem informasi sejak sistem informasi itu masih berupa desain dan rancangan, hingga telah diimplementasikan ke dalam *software* dan *hardware.*

1. Prosedur

Prosedur dalam sistem informasi mencakup semua prosedur di dalam sistem informasi. Prosedur merupakan sekumpulan instruksi atau perintah yang harus diikuti oleh semua pengguna yang terlibat di dalam sistem informasi.

1. Basis Data (*Database)*

Elemen basis data pada sistem informasi berfungsi sebagai media untuk penyimpanan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi bersangkutan. Setiap aplikasi dan sistem yang memiliki data di dalamnya (dengan disertai proses manipulasi data berupa *insert, delete, edit/update,* pasti memiliki sebuah basis data.

1. Komunikasi

Elemen komunikasi memegang peranan sangat penting di dalam sistem informasi. Pada sistem informasi, elemen perangkat keras membantu proses komunikasi antar komputer di dalam sebuah jaringan komputer. Elemen perangkat lunak (*software)* melakukan kontrol terhadap komunikasi yang dilakukan oleh perangkat keras. Adanya komunikasi dan kontrol komunikasi ini menjadikan sistem informasi mudah untuk digunakan oleh pengguna, mudah untuk mengolah data, dan mudah untuk menyajikan informasi ke pengguna.

## H. Definisi Pemasaran

Menurut Philip Kotler pemasaran adalah kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran. (Sunyoto, 2017 : 220)

## a. Pengertian Pemasaran

Menurut William J. Stantion, pemasaran adalah Suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli yang potensial. (Sunyoto, 2017 : 220)

Kotler, Philip & Gary Armstrong menyatakan Pemasaran adalah proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan dan pertukaran produk serta nilai dengan pihak lain. (Madani, 2014 : 13)

Dari teori-teori diatas penulis meyimpulkan bahwa pemasaran adalah kegiatan manusia dalam rangka memperkenalkan suatu barang atau jasa kepada konsumen lain baik yang membutuhkan ataupun yang belum membutuhkan dengan menjelaskan manfaat dan kreteria barang atau jasa tersebut sehingga akan menjadi sebuah informasi penting atas barang atau jasa.

* + - 1. **b. Definisi Pemasaran *online***

Pemasaran *online* atau istilah lainnya pemasaran *internet* adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media *internet* atau jaringan [*www.*](http://www/)

(Cahaya, 2014 : 17)

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa pemasaran *online* adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memasarkan suatu produk atau jasa melalui dunia maya*/online* yang mana penjual dan pembeli tidak bertatapan muka, yang ada hanyalah gambar produk atau penjelasan jenis jasa yang ditawarkan dengan kreteria penjelasan ada dalam *web.*

## c. Konsep Pemasaran

Menurut Philip Kotler konsep pemasaran merupakan suatu orientasi pengelolaan yang menganut pandangan bahwa kunci untuk mencapai tujuan organisasi adalah penentu kebutuhan dan keinginan dari pasar sasaran dan pada pemberian keputusan yang diinginkan dengan lebih efektif dan efisien dari pada pesaing. (Sunyoto, 2017 : 222)

Menurut Basu Swastha dan Hani Handoko, konsep pemasaran adalah sebuah falsafah bisnis yang menyatakan bahwa pemuasan kebutuhan konsumen merupakan syarat ekonomi dan sosial bagi kelangsungan hidup perusahaan. ( Sunyoto, 2017 : 222)

Konsep-konsep inti pemasaran meliputi: kebutuhan, keinginan, permintaan, produksi, utilitas, nilai dan kepuasan; pertukaran, transaksi dan hubungan pasar, pemasaran dan pasar. Kita dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan dan

permintaan. Kebutuhan adalah suatu keadaan dirasakannya ketiadaan kepuasan dasar tertentu. (Ivoni Citra 2015 : 20)

Keinginan adalah kehendak yang kuat akan pemuas yang spesifik terhadap kebutuhan-kebutuhan yang lebih mendalam. Sedangkan Permintaan adalah keinginan akan produk yang spesifik yang didukung dengan kemampuan dan kesediaan untuk membelinya.

Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa konsep pemasaran adalah suatu kegiatan perusahaan sebelum memasarkan produknya, perusahaan tersebut mempelajari/mencari tahu kebutuhan, keinginan, kepuasan konsumen dalam menentukan keputusan pembelian suatu produk atau jasa secara efektif dan efesien.

## d. Strategi Pemasaran

Untuk kelancaran sebuah usaha, perusahaan membutuhkan strategi untuk memperlancar pemasaran, meningkatkan produksi dan penjualan sehingga perusahaan memperoleh keuntungan laba.

## e. Pengertian Strategi Pemasaran

Pengertian strategi pemasaran adalah pengambilan keputusan berdasarkan pengamatan-pengamatan yang meliput pengamatan pasar dan internal. Analisa pasar yaitu analisa pelanggan, pasar, lingkungan dan penyediaan bahan makanan vanilla skenario masa depan. Analisa internal meliputi kekuatan, kelemahan, kompetensi inti, sumber daya, harga, produk, promosi dan *channel* yang membutuhkan pengontrolan dan

evaluasi yang kemudian dijadikan sebagai umpan balik untuk tujuan pemasaran dan penyediaan bahan makanan vanilla strategi pemasaran. (Hasan, 2013 : 429)

Penyusunan formula strategi berdasarkan hasil analisis *SWOT (strength, weekness, oppurtunities, thread)*. Formulasi strategis ini harus diidentifikasi terlebih dahulu agar dapat menjadi tema strategis. Penentu tema strategis harus berpedoman pada visi dan misi yang sudah dimiliki perusahaan. (Rangkuti, 2016 : 60)

Dari teori diatas penulis menyimpulkan bahwa strategi pemasaran adalah suatu langkah pengambilan keputusan dalam mempersiapkan pemasaran yang berkualitas harus melawati pengamatan-pengamatan dari berbagai bidang seperti: visi, misi perusahaan, finansial perusahaan, *trand* pasar, pangsa pasar, kebutuhan pasar, budaya pasar melalui analisis SWOT (*strength, Weekness, Oportunity, Thread*) dan langkah-langkah untuk menghadapi tantangan yang ada. Maka itu diperlukan sebuah strategi yang tepat untuk dapat mendorong pertumbuhan penjualan dari pemasaran yang buat.

* + - 1. **f. Faktor perubahan dalam strategi pemasaran.**

Faktor utama yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam strategi pemasaran, ada bebarapa faktor utama yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan yaitu siklus daur hidup produk dan perubahan strategi pemasaran.

1. Siklus Daur hidup produk,

Strategi harus disesuaikan dengan tahap-tahap daur hidup, yaitu tahap perkenalan, tahap pertumbuhan, tahap kedewasaan dan tahap penurunan.

1. Perubahan strategi pemasaran

Banyak perusahaan pada saat-saat tertentu, melihat gejala-gejala kejenuhan pasar berupa melakukan penajaman kembali (*refocusing*) bisnis yang ada dengan cara memodifikasi strategi-strategi untuk menghasilkan penyesuaian lingkup dan ukuran bisnis, perubahan lingkup pasar produk dan penciptaan hubungan baru dengan perusahaan lain. Berikut adalah modifikasi strategi bisnis antara lain pertumbuhan dan bauran pemasaran.

* 1. Pertumbuhan

Strategi ini menyangkut pengurangan atau penambahan jumlah karyawan dan jumlah unit bisnis (*size of organization*) sementara perusahaan tetap emelihara bauran produk (*product mix*) atau lingkup pasar yang ada *market scope).* Misalkan menambah cabang atau mengakuisis distributor.

* 1. 3. Bauran pemasaran

Strategi ini merupakan cara menambah produk, yang dapat ditempuh melalui penyediaan bahan makanan vanilla internal maupun penyediaan bahan makanan vanilla *eksternal* (akuisisi). Bisa alam *scope line* bias keluar dari *core line* yang ada. Masalah merek dapat menggunakan *multiple brand*.

Bauran pemasaran terdiri dari semua hal yang dapat dilakukan perusahaan untuk mempengaruhi permintaan akan produknya yang terdiri dari “empat P” yaitu:

* + 1. Produk **(*product*)**, kombinasi barang dan jasa yang ditawarkan perusahaan kepada pasar sasaran meliputi : ragam, kualitas, desain. fitur, nama merek, dan kemasan.
    2. Harga **(*price*),** adalah sejumlah uang yang harus dibayarkan pelanggan untuk memperoleh produk meliputi: daftar harga, diskon potongan harga, periode pembayaran, dan persyaratan kredit.
    3. Tempat **(*place*),** kegiatan perusahaan yang membuat produk tersedia bagi pelanggan sasaran meliputi: Lokasi, saluran distribusi, persediaan, transportasi dan *logistic.*
    4. Promosi (*promotion***)** berarti aktivitas yang menyampaikan manfaat produkdan membujuk pelanggan membelinya meliputi :Iklan dan promosi penjualan.

Program pemasaran yang efektif harus dapat memadukan semua elemen bauran pemasaran ke dalam suatu program pemasaran terintegrasi yang dirancang ntuk mencapai tujuan pemasaran perusahaan dengan menghantarkan nilai bagi konsumen. (Hasan, 2013 : 429)

## I. Sistem Informasi Pemasaran

Menurut Kotler dan Armstrong sistem informasi pemasaran adalah sistem informasi yang terdiri dari orang, peralatan, dan prosedur untuk mengumpulkan, memilih, menganalisa, mengevaluasi dan mendistribusi informasi yang dibutuhkan, tepat waktu dan akurat bagi para pengambil keputusan. (Yasmin, 2016 : 16)

## a. Pengertian Sistem Informasi Pemasaran

Menurut Mc. Leod sistem nformasi pemasaran adalah suatu sistem berbasis komputer yang bekerja sama dengan sistem informasi fungsional lain

untuk mendukung manajemen perusahaan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan langsung dengan pemasaran produk perusahaan. (Yasmin, 2016 : 16)

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa Sistem Informasi pemasaran adalah sistem yang terdiri dari unsur-unsur orang, peralatan dan prosedur dalam mengumpulkan, memilih, menganalisa, mengevaluasi dan mendistribusikan sebuah informasi atau produk perusahaan kepada pasar secara

cepat dan akurat serta menarik.

Mc. Leod Menjelaskan bahwa dalam sistem informasi pemasaran ada 2 subsistem utama yang menyusun model sistem informasi pemasaran, yakni subsistem utama *input* dan subsistem utama *output*.

1. Subsistem *input,*

**S**eperti yang ditampilkan dalam gambar 2.6 sistem informasi pemrosesan transaksi, mengumpulkan data dari sumber-sumber *internal* dan lingkungan lalu memasukkannya ke dalam basis data. Subsistem riset pemasaran juga mengumpulkan data internal dan lingkungan dengan melakukan studi kasus. Subsistem intelegensi pemasaran mengumpulkan data dari lingkungan perusahaan yang berkaitan dengan operasi pemasaran. Basis data, data yang digunakan oleh sub sistem *output* berasal dari basis data. Basis data populasi dengan data yang berasal dari ketiga subsistem *input.*

1. Subsistem *ouput*

Setiap subsistem output memberikan informasi mengenai unsur-unsur penting di dalam bauran pemasaran. Bauran pemasaran (*mix Marketing*) terdiri atas empat unsur utama, yang dikelola oleh managemen agar dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dengan mendapatkan keuntungan.

* 1. Subsistem produk (*product subsistem*) memberikan informasi mengenai produk-produk perusahaan.
  2. Subsistem lokasi (*place subsistem*) memberikan informasi mengenai jaringan distribusi perusahaan.
  3. Subsistem promosi (*promotion System*) memberikan informasi mengenai iklan dan aktivitas penjualan pribadi perusahaan.
  4. Subsistem harga *(price subsistem*) membantu *manager* mengambil keputusan harga.
  5. Subsistem bauran terintergrasi yang memungkinkan *manager* mengembangkan strategi yang dipertimbangkan pengaruh gabungan dari unsur-unsur diatas. (Yasmin, 2016 : 16)

## J. Metode Analisa dan Perancangan Struktur

Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data untuk Penyusun penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif antara lain: Analisa SWOT, Observasi dan Wawancara.

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematik untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan *(weeknesses*) dan ancaman (*Threats*). Proses pengambilan keputusan strategi selalu berkaitan dengan penyediaan bahan makanan vanilla misi, tujuan, strategi dan kebijakan perusahaan. (Rangkuti, 2017 : 198)

1. Observasi

merupakan proses mengenali dan mencatat kejadian serta objek yang relevan. Dalam kegiatan sehari-hari, kita sering melakukan observasi (pengamatan). Begitu juga halnya didalam pemasaran, informasi yang penting untuk situasi keputusan bisa diperoleh melalui observasi, baik prilaku yang sedang berlangsung atau prilaku masa lalu. (Sunyoto, 2017 : 37). Metode pengumpulan data dengan cara observasi ke lapangan untuk mengamati permasalahan- permasalahan pemasaran Vanilla yang terjadi padA CV. VANILLA GEMSTONEsecara nyata.

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak tersruktur, salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari beberapa bagian pemasaran CV. VANILLA GEMSTONE. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi. (Sunyoto, 2017 : 33).

## K. Alat Bantu Analisa dan Perancangan

Dalam menyusun sebuah penelitian penulis perlu melakukan analisa dan perancangan suatu sistem agar mendapat penjelasan yang lengkap. Sistem terdiri dari kumpulan elemen data antara lain *Flow map*, Diagram konteks, DFD, (Citra, 2015 : 44)

1. *Flow Map*

*Flow map* merupakan bagan alir sistem yang digunakan untuk Menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada diperusahaan/organisasi. Dengan *flow map* akan teridentifikasikan hal-hal sebagai berikut:

* 1. Apa yang menjadi arahan dari aliran sehingga terjadinya pergerakan dan apa yang menjadi sumber dan tujuannya.
  2. Berapa banyak aliran yang terjadi.
  3. Informasi umum tentang apa yang mengalir dan bagaimana itu mengalir.

Simbol-simbol *flow map* yang digunakan dapat dilihat dalam tabel berikut :

## Tabel 2.1 Simbol Flow Map

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Simbol | Keterangan | Simbol | | Keterangan |
|  | Dokumen menunjukkan I/O baik untuk proses manual, mekanik dan komputer. |  | | Manual, menunjukkan pekerjaan manual. |
|  | Kartu punch, menunjukkan I/O yang menggunakan kartu punch. |  | | Proses, menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer. |
|  |  |
|  | |
|  | Pita maknetik, menunjukkan I/O menggunakan pita maknetik. |  | | Disket, menunjukkan I/O menggunakan disket. |
|  | Pita kertas berlubang menunjukkan I/O Menggunakan pita maknetik. |  | | Keyboard, menunjukkan input yang menggunakan online keyboard. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Garis alir, menunjukkan  aliran proses. |  | Penghubung  menunjukkan |
|  | Penghubung ke halaman yang sama atau halaman yang lain. |
|  | Operasi luar, |  | Disk, menunjukkan |
| menunjukkan operasi | I/O menggunakan |
| yang dilakukan diluar | harddisk. |
| operasi komputer |  |
|  | Sort offline, menunjukkan proses pengurutan data diluar proses computer |  | Drum magnetik, menunjukkan I/O menggunakan drum magnetik. |
|  | Simpanan offline, file non komputer yang diarsip urut angka |  | Simpanan offline, file non komputer yang diarsip urut huruf. |

Sumber : Flow Map (Sudiono, 2016 : 37)

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan *level* tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi

oleh *boundary*. Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

Diagram konteks ini dibuat untuk menggambarkna sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum atau global dari keseluruhan sistem yang ada. Diagram konteks akan memetakan model lingkungan yang menggambarkan interaksi antar sistem. (Sudiono, 2016: 38)

Simbol-simbol Diagram konteks yang digunakan dapat dilihat dalam tabel berikut :

## Tabel 2.2 Simbol Diagram Konteks

|  |  |
| --- | --- |
| Simbol | Arti |
|  | *Entity* yang terlibat dalam sistem |
|  | Arah aliran data |
|  | Proses yang terjadi dalam sistem |

Sumber : (Sudiono, 2016 : 39)

1. DFD ( Data Flow Diagram)

DFD adalah diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau *user* kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikerjakan. Elemen dasar dari diagram aliran data adapun simbol-simbol yang digunakan dalam diagram arus data yaitu :

* 1. 4. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Sesuatu yang berada diluar sistem, tetapi ia memberikan data kedalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. *External entity* tidak termasuk bagian dari sistem. Bila sistem informasi dirancang untuk menjadi *external entity.*

* 1. 5. Arus Data ( Data *Flow* )

Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data ditunjukkan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus data yang mengalir.Arus data ini mengalir diantar peroses, data store dan menunjukkan arus dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

* 1. 6. Proses ( *Process* )

Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran data ke luar. Proses berfungsi mentranasformasikan satu atau beberapa data masukan menjadi satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap

proses memiliki satu atau beberapa masukan serta manghasilkan satu atau beberapa data keluaran. Proses sering pula disebut *bubble*.

* 1. 7. Simpanan Data ( *Data Store* )

Simpanan data merupakan tempat penyimpanan data pengikat data yang ada dalam sistem. Data *store* dapat disimbolkan dengan sepasang dua garis dengan salah satu sisi samping terbuka. Proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke *database*. (Sudiono, 2016 : 39)

## Tabel 2.3 Simbol-simbol pada DFD

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Simbol | Nama | Keterangan |
| 1 |  | Kesatuan luar | Menggambarkan kesatuan- kesatuan diluar sistem. Kesatuan ini menyediakan sata untuk input ke sistem dan menerima data *output* dari sistem. Setiap kesatuan luar diberi nama sesuai dengan elemennya |
| 2 |  | Proses | Kegiatan yang mentransformasi dari *input* menjadi *output* |
| 3 |  | Arus Data | Tanda panah digunakan untuk menggambarkan arus data yang |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | mengalir diantara proses, tempat penyimpanan data dan kesatuan luar. |
|  |  |  | Tempat penyimpanan data yang |
|  | digunakan untuk menyimpang |
| Simpan Data | data hasil proses maupun menyediakan data untuk diproses. |

Sumber : (Sudiono, 2016 :40)

1. *Level* Dalam DFD

Menurut Husda, Nur Elfi. (2017:142), level dalam DFD adalah sebagai berikut, diagram Konteks, diagram 0, diagram level 1 dan diagram level 2 dst.

* 1. Diagram Konteks

Merupakan diagram tingkat atas yang terdiri dari proses dan menggambarkan hubungan terminator dengan sistem yang mewakili suatu proses. Hubungan antar terminator dan data *store* tidak digambarkan.

* 1. Diagram *Zero*

Diagram *zero* ini merupakan diagram tingkat menengah yang menggambarkan proses utama dari dalam sistem, yang terdiri dari hubungan (*entity*), proses data *flow* dan penyimpanan (*data store*)

* 1. Diagram *Level* Satu

Diagram ini merupakan dekomposisi dari diagram level zero.

* 1. Diagram *Level* Dua, Tiga, …

Diagram ini merupakan dekomposisi dari *level* sebelumnya.

## L. Internet

*Internet* adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia. Dengan *internet* sebuah komputer bisa mengakses data yang berbeda. Dengan *internet*, sebuah toko *online* bisa tetap terbuka selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu tanpa henti. Dengan *internet*, kejadian penting yang terjadi di suatu negara bisa segera diketahui oleh orang lain dinegara yang berbeda.

## a. Sejarah Internet

*Internet* dan jaringan komputer adalah hasil evolusi dari *ARPANET,* sebuah produk riset tingkat tinggi yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. DARPA mensponsori perkembangan jaringan yang menggunakan *Internet Protocol* (IP), TCP (*Transmission Control Protocol*) dan UDP (*User Datagram Protocol).*

Pada mulanya *ARPANET* hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu *Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah,* dimana mereka membentuk satu jaringan terpada pada tahun 1969, dan secara umum *ARPANET* diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. *ARPANET* dipecah manjadi dua, yaitu "*MILNET*" untuk keperluan militer dan "*ARPANET"* baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer seperti, universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama *DARPA Internet,* yang kemudian disederhanakan menjadi *Internet.*

Pada tahun 1982 istilah *“Internet”* pertama kali digunakan, dan TCP/IP diadopsi sebagai *protocol* universitas untuk jaringan tersebut. Pada tahun 1986 diperkenalkan sistem nama *domain*, yang sekarang dikenali dengan DNS (*Domain*

*Name System*) yang berfungsi untuk menyeragamkan sistem pemberian nama alamat di jaringan komputer. Dengan DNS anda cukup mengingat [www.google.com](http://www.google.com/) Karena DNS nanti yang akan menerjemahkan menjadi

* + - 1. dan kemudian diakses oleh komputer kita. (Hidayatullah, 2017 : 2)

## Pengertian Internet

*Internet* (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia. Dengan *internet* sebuah komputer bisa mengakses data yang berbeda. Dengan *internet*, sebuah toko *online* bisa tetap terbuka selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu tanpa henti. Dengan *internet*, kejadian penting yang terjado di suatu negara bisa segera diketahui oleh orang lain dinegara yang berbeda.

*Internet* (*inter-network*) dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer satu komputer dengan komputer lainnya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu Negara ke Negara di seluruh dunia dimana didalamnya terdapat berbagai aneka ragam informasi fasilitas layanan *internet Browsing di internet.* (Hidayatullah, 2017 : 2)

*Download* adalah proses mengambil *file* dari komputer lain melalui *internet* ke komputer kita. Upload adalah proses meletakkan *file* dari komputer kita ke komputer lain melalui *internet File Transfer Protocol* (FTP) Fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau *file* secara elektronik atau transfer *file* dari satu komputer ke komputer lain di *internet.* beberapa di *internet* telah tersedia *file* atau dokumen yang siap untuk diduplikat oleh orang lain secara gratis. Telnet fasilitas ini digunakan untuk masuk ke sistem komputer tertentu dan bekerja pada

sistem komputer lain. Fasilitas ini digunakan untuk menempatkan informasi yang di simpan pada *internet servers* dengan menggunakan hirarkhi dan anda dapat mengambil informasi tersebut. (Citra 2015 : 24).

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa *internet* merupakan suatu jaringan yang luas yang dapat menghubungkan dunia melalui komputer di suatu tempat ke komputer tempat lain yang terkoneksi jaringan (*server)* dunia untuk memperoleh data informasi dan data lainnya yang diperlukan melalui *browsing.*

### M. E-Commerce

Transaksi perdagangan telah berlaku sejak dahulu kala, seiring dengan perkembangan manusia dan teknologi, sarana dan prasarana perdagangan mengalami banyak perkembangan, hingga saat sekarang perdagangan yang popular kita ketahui adalah *E- commerse* atau perdagangan secara *online.*

* + - 1. **a. Pengertian *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 yang menyediakan layanan *get and deliver*. *E-commerce* akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga merupakan satu salusi penghematan biaya- biaya pemasaran dan operasional untuk kegiatan perdagangan. ( Diana, 2017 : 22)

*E-Commerce* atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui

sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya. (Citra, 2015 ; 24)

Menurut McLeod dan Schell E*-commerce* adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan yang popular dari perdagangan elektronik ini adalah penggunaan komputer yang terhubung jaringan *internet* dengan *web browser* untuk melakukan suatu transaksi jual-beli produk.(Akbar, 2013)

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa *E-commerce* adalah suatu kegiatan bisnis pemasaran, penjualan, dan transaksi suatu barang atau jasa melalui jaringan *internet.*

* + - 1. **b. Jenis-jenis *E-Commerce***

Menurut Barkattulah, jenis-jenis *E-commerce* yang biasa dilakukan banyak orang melalui media *internet,* antara lain,

1. *Business to Business* (B2) adalah sistem komunikasi bisnis *online* antar pelaku bisnis. *E-Commerce* penjual dan pembelinya adalah organisasi atau perusahaan pada umumnya transaksi dilakukan oleh para *trading partners* yang sudah saling kenal dengan format data yang telah disepakati bersama. Biasanya jenis bisnis B2B dilakukan karena diantara kedua pihak saling menguntungkan.
2. *Business to Consumer* (B2C) dapat diartikan sebagai jenis perdagangan elektronik di mana ada sebuah perusahaan (*business)* yang melakukan penjualan langsing barang-barangnya kepada pembeli (*consumer).* Contoh perusahaan kelas dunia yang telah menerapkan B2C adalah Amazon.com*. E- commerce* yang penjualannya adalah perusahaan, dan pembelinya adalah

perorangan merupakan toko *online*, yaitu transaksi antara *e-merchant* dengan *e-consumer* dan sifatnya terbuka untuk *public*, sehingga setiap individu dapat mengaksesnya melalui suatu *web server*.

1. *Consumer to consumer* (C2C) dilakukan antara konsumen dengan konsumen, sebagai contoh pelanggan dari sebuah produsen akan menjual kembali kepada konsumen lainnya.
2. *Consumer to Business* (C2B) dilakukan oleh konsumen kepada para produsen yang menjual produk ataupun jasanya, sebagai contoh konsumen akan memberitahu detail produk atau jasa yang dia inginkan melalui media *internet*. kepada para produsen, yang kemudian produsen yang mengetahui permintaan tersebut akan menawarkan produk atau jasa yang diingikan oleh konsumen tersebut.
3. *Collaborative Commerce* (*C-Commerce*) *partner* bisnis saling bekerjasama secara elektronik. Kerjasama ini biasanya terjadi sepanjang rantai produksi suatu barang atau jasa, misalnya produsen dengan distributor.
4. *Intra Business Commerce* dilakukan dalam lingkup *internal* perusahaan atau organisasi untuk meningkatkan kinerja dan operasi.
5. *Government to Citizens* (G2C) merupakan pelayanan pemerintah terhadap warga negaranya melalui teknologi *e-commerce*, selain itu dapat digunakan untuk bekerjasama antara pemerintah dengan pemerintah lain atau dengan perusahaan. Contohnya adalah layanan KTP, Paspor, dan SIM.
6. *Mobile Commerce (M-Commerce)* merupakan penggunaan *e-commerce* tanpa kabel, seperti mengakses *internet* melalui *handphone*, Pada dasarnya *e- commerce* ini merupakan gabungan dari *m-commerce* dan *mobile computing,*

karena itu bisa dikatakan bahwa *m-commerce* adalah layanan *mobile banking.*

(Diana, 2017 : 22)

* + - 1. **c. Manfaat *E-Commerce***

Manfaat dalam menggunakan *E-commerce* dalam suatu perusahaan sebagai sistem transaksi adalah :

1. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar)

Transaksi *online* yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media komputer dan tidak terbatas jarak dan waktu.

1. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*)

Transaksi *E-Commerce* adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti sewa gedung, beban gaji yang berlebihan dan lain-lain tidak perlu ada.

1. Melebarkan jangkauan (*global reach)*

Transaksi online yang dapat diakses oleh semua orang didunia tidak terbatas tempat dan waktu Karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara komputer.

1. Meningkatkan *customer loyalty*

Ini disebabkan Karena sistem *e-commerce* menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang diinginkan. (Diana, 2017 : 24)

* + - 1. **d. Sistem Pembayaran *E-Commerce***

Dalam melakukan pembayaran *E-commerce* melalui internet terdapat lima mekanisme pembayaran, yaitu sebagai berikut :

1. Transaksi model-ATM, yang menyangkut hanya institusi finansial dan pemegang *account* yang akan melakukan pengambilan atau mendeposit uangnya dari *account* masing-masing.
2. Pembayaran dua pihak tanpa perantara, transaksi dilakukan langsung antara dua pihak tanpa perantara menggunakan uang.
3. Pembayaran dengan perantara pihak ketiga, umumnya proses pembayaran yang menyangkut debit, kredit maupun check masuk dalam kategori ini.
4. *Micropayment,* dalam bahasa sederhananya adalah pembayaran untuk uang recehan yang kecil-kecil. Mekanisme *micropayment* ini penting dikembangkan Karena sangat diperlukan pembayaran recehan yang kecil tanpa *overhead* transaksi yang tinggi.
5. *Anonymous digital cash*, uang elektronik yang dienkripsi, didahului oleh David Chaum dengan *Digicash*-nya. Uang elektronik menjamin *privacy* dari *user cash* tetap terjamin sama seperti uang kertas maupun koin yang dikenali. (Diana : 2017 : 25)

### e. Software (CMS) E-Commerce

Banyak sekali tersedia berbagai *software atau Content Management System* (CMS) yang bermanfaat bagi kita untuk menyediakan suatu toko *online* melalui *internet*. Ada yang berbayar, tanpa bayar, dan tentunya *open-souce*. CMS yang bersifat berbayar pasti mempunyai fasilitas yang tangguh untuk berjualan. Namum

belum tentu yang gratisan ketinggalan. Untuk itu kita perlu memastikan dan memilik *tool software* apa yang cocok untuk toko *online* yang akan kita bangun nanti, antara lain:

1. *Magento* ( gratis)

Lebih dari 30.000 toko *online* yang telah menggunakan *magento* dan telah melakukan transaksi hingga 25 juta dollar. ini merupakan *platform e-commerce* yang paling cepat perkembangannya yang dibangun dengan konsep *open souce.*

1. *osCommerce* (gratis)

o*sCommerce* merupakan *software* yang sangat bagus jika dilihat dari platformnya yang gratis dan *open source*. Tetapi untuk memodifikasi toko anda cukup rumit dan perlu keahlian di bidang *web.*

1. *Zen Cart* ( gratis)

Gratis dan mudah, *Zen Chart* sudah dimiliki kapabilitas sangat lengkap. Selain fitur *standard* yang anda butuhkan. *Zen Cart* menawarkan *New letter* Manajer, kupon diskon, kuantiti diskon, *gift certificate* dan kemampuan untuk memiliki kartu nama yang diterima. Terdapat banyak kontributor pada *software* ini dengan rata-rata berasal dari *osCommerce*. Namun untuk tampilan admin kurang tertata rapi.

1. *VirtueMart* (gratis)

*Virtuemart* tidak dapat berdiri sendiri, ini adalah *e-commerce* didesain untuk berjalan diJoomla! CMS (*Content Management System)*. Untuk sebuah *shopping cart*, *Virtuemart* memiliki paket yang komplit dan memiliki tampilan desain yang bagus. Untuk para pembelanja dapat mendaftar menjadi member, mengisi alamat dan melihat *order history* dengan mudah. *Virtuemart*

mendukung multi bahasa dan kurs serta anda dapat menambahkan produk dan produk kategori tanpa batas. Selain kebaikan tadi, terdapat juga beberapa kelemahan diantaranya forum yang kurang terstruktur dan beberapa kode yang tampaknya tidak rapi.

1. *Ubercart* (gratis)

Sama seperti *Virtuemart, Ubercart* juga harus terintegrasi dengan sebuah CMS *(Content management System*), dalam hal adalah Drupal. Selain kegunaan menjual produk barang, *Ubercart* memiliki spesialisasi menjual produk bentuk *file*/digital produk, *event registration*, *website* dengan hak akses member tertentu dan *event ticket.*

1. *Prestashop* (gratis)

Hal yang terbaik dari *Prestashop* adalah, fiturnya yang sangat atraktif. *User* dapat menciptakan sebuah toko *online* yang indah dan menawan. Selain itu *Prestashop* memiliki komunitas dan *online support* yang sangat aktif. Tetapi kelemahan utamanya adalah lambat: *back-end* sangat lambat untuk dikelola.

1. *Digistore* (gratis)

*Digistore* berbasis *osCommerce,* jadi akan dengan segera dikenali oleh siapa saja yang pernah menggunakan *platform osCommerce*.berbentuk *full* CMS, sangat cepat dan mudah di *install* dan dapat dioperasikan oleh orang tanpa pengetahuan pemrogramman. Terdapat sejumlah gratis, tetapi apabila ada versi berbayar untuk *templete* dengan desain yang lebih bagus, dapat mengatur dan mengubah warna, lebar *website, layout* dan *template* dari admin area dan menjalankan berbagai periklanan untuk mempromosikan produk.

1. *OpenCart* (gratis)

*OpenCart* merupakan *shopping cart* yang mudah digunakan dan kini semakin popular karena kemudahan dalam menggunakan, ramah terhadap mesin pencari dan secara tampilan sangat baik. *OpenCart* merupakan aplikasi *webstore* (*toko online)* yang berbasis PHP dan MySQL yang dapat dikelola dengan sistem CMS (*Content Management System*), dimana untuk penggunaannya bersifat terbuka (*open Souce*) dan gratis dengan lisensi GNU *General Public License, OpenCort* dikembangkan oleh Daniel Kerr dan mulai diluncurkan pada bulan Oktober 2008, sampai dengan saat ini aplikasi penjualan *online* ini sudah mencapai versi 1.5. dengan menggunakan aplikasi *web e-commerce* ini, dapat dengan mudah mengelola toko *online* untuk penjualan produk-produk tanpa perlu mempelajari program *web* lebih jauh, *OpenCart* memiliki fitur-fitur *web* yang sangat luar biasa untuk *webstore* atau toko *online.*

1. *Spree* (gratis)

*Spree*, adalah toko *online* berbasis Ruby on Rails, yang semakin berkembang dengan meningkat dengan peran *development team* yang profesional. Menggunakan *Spree*, anda dapat mengatur *shipping, tax, discount, coupon* sesuai kebutuhan konsumen anda, selain itu fitur yang menawan adalah *single page checkout*. Juga ramah terhadap mesin pencari dan integrase dengan *Google Analytics*. Ideal untuk perusahaan kecil dan menengah, tetapi bukan pilihan terbaik untuk *website* yang memiliki *traffic* harian yang tinggi.

1. *WordPress E-commerce* (gratis)

*wordPress E-commerce Plugin* sejauh ini merupakan *plugin* paling popular, yang telah di *download* lebih dari setengah juta kali. Memiliki fitur untuk *e-*

*commerce* yang anda perlukan, anda juga dapat mengkustomisasi toko *online* dengan brand *image*. Integrasi dengan *Paypal dan Google Checkout,* yang mana hampir semua *customer* sudah cukup mengenalnya, kelemahannya adalah kurangnya fungsi-fungsi seperti yan *dimiliki E-commerce* lain.

(Diana, 2017 : 27)

### N. World Wide Web (WWW)

*World Wide Web (WWW)* adalah suatu program yang ditemukan oleh tim Berners-Lee pada tahun 1991. Awalnya Berners-Lee hanya ingin menemukan cara untuk menyusun arsip-arsip risetnya. Untuk itu, beliau mengembangkan suatu sistem untuk keperluan pribadi. Dengan program itu Berners-Lee berhasil menciptakan jaringan yang menautkan berbagai arsip sehingga memudahan mencari informasi yang dibutuhkan. (Hidayatullah, 2017 : 3)

Pada tahun 1989 Berners-Lee membuat pengajuan untuk produk pembuatan hiperteks, global, kemudian pada bulan Oktober 1990, *Warning Wera Wanua* sudah dapat dijalankan dalam lingkungan *CERN* (Pusat Penelitian Fisika Partikel Eropa). Pada musin panas tahun 1991 *WWW* secara resmi digunakan secara luas pada *jaringan Internet. Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bawah World Wide Web* (*WWW*) adalah suatu karya jaringan yang diciptakan untuk kebutuhan pribadi namun sesuai dengan perkembangan waktu karya tersebut juga dibutuhkan masyarakat luas. (Citra, 2015 : 27)

### a. XAMPP

*XAMPP* adalah aplikasi *web server* bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik disistem operasi *Linux* maupun di sistem operasi *Windows*. 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 oprasi apapun), *Apache, MySQL, PHP, 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. (Pratama, 2014:440)

Mengenal bagian *XAMPP* yang biasa digunakan pada umunya, yaitu: (*Htdoc*, adalah *folder* tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas *PHP, HTML* dan skrip lain.

1. *PhpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin.*
2. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start)*. (Diana, 2017 : 32)

### b. Hyper Text Markup Language (HTML)

HTML adalah bahasa standar penulisan dokumen *web*. Semua informasi yang akan diletakkan di *web* menggunakan format penulisan *HTML*. File *HTML*

adalah *file* teks yang ditambahi simbol-simbol untuk keperluan. *HTML* kependekan dari *Hyper Text Markup languange.* (Cahaya, 2016 : 32)

Dokumen *HTML* adalah *file* teks murni yang dapat dibuat dengan *editor teks* sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *webpag*e. Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi ataupun *interface* aplikasi didalam *internet.*

Dokumen *HTML* disusun oleh elemen-elemen. Elemen merupakan istilah bagi komponen-komponen dasar pembentuk dokumen pembentuk *HTML* Beberapa contoh *HTML* adalah: *head, body, table,* paragraf, dan *list.*

Untuk menandai berbagai elemen dalam suatu dokumen *HTM*L, kita menggunakan *tag. Tag HTML* terdiri atas sebuah kurung sudut kiri (<.Tanda lebih kecil), sebuah nama *tag*, dan sebuah kurung sudut kanan (>, tanda lebih besar). *Tag* umumnya berpasangan (misalnya <H1> dengan </H1>, *tag* yang berpasangan selalu diawali dengan karakter garing (/,garis miring). *Tag-tag* yang pertama menunjukan *tag* awal yang berarti awal elemen, dan yang kedua menunjukan *tag* akhir, berarti akhir elemen.

Elemen yang dibutuhkan untuk membuat suatu dokumen HTML dinyatakan dengan *tag*<*html>,* <*head>* dan *<body>* berikut *tag-tag* pasanganya. Setiap dokumen terdiri atas *tag head* dan *body*. Elemen *head* berisi informasi tentang dokumen tersebut, dan *elemen body* berisi tentang *teks* yang sebenarnya yang tersusun dari *link,* grafik, paragraf, dan elemen lainnya.

### c. Hypertext Preprocessor (PHP)

*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah sebuah Bahasa *scripting* umum yang banyak digunakan di kalangan *developer web*. Kelebihan *PHP* bisa digunakan diberbagai *operating system*, *diantaranya Linux, Unix, Windowa, Mac OsX, RISC OS,* dan *operating* sistem lainnya. (Hidayatullah, 2017 : 233).

Menurut Syafii PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang terbukti sangat *reliable* penggunaannya dan mempunyai dukungan yang kuat. (Cahaya, 2016 : 32)

### d. MySQL Database

*MySQL* adalah salah satu aplikasi yang merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data *DBMS* (*Data Base Management System). MySQL* merupakan sebuah hubungan *Database Management System (DBMS)* yang membantu sebuah model data yang terdiri atas kumpulan hubungan nama *(named relation*). *Database MySQL* adalah salah satu *database* yang *open source. Database* ini banyak dipasangkan dengan *script PHP*.

DBMS biasanya menawarkan beberapa kemampuan yang terintegrasi

seperti:

1. Membuat, menghapus, menambah dan memodifikasi basis data.
2. Pada beberapa *DBMS* pengelolanya berbasis *windows.* Sehingga lebih muda digunakan.
3. Tidak semua orang bisa mengakses basis data yang ada sehingga memberikan keamanan bagi data.
4. Kemampuan berkomunikasi dengan program aplikasi yang lain. Misalnya mungkinkan untuk mengakses basis data *MySQL* menggunakan aplikasi yang dibuat menggunakan *PHP.*
5. Kemampuan pengaksesan melalui komunikasi antar komputer (*client Server).*
6. Sebuah aplikasi *DBMS*, basis data dan aplikasi lainnya juga membutuhkan atrsitektur sistem. (Hidayatullah, 2017 : 175)

### e. Apache

*Apache*, merupakan *web server* yang paling banyak digunakan saat ini. *Apache* digunakan karena faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performansi. *Apache* sebagai *web server* mempunyai fungsi untuk melayani permintaan data dalam protokol *HTTP*. *Apache* melayani permintaan data dalam bentuk/format *teks,* gambar, suara, animasi dan video. (Cahaya, 2016 : 32)

## f. Basis Data

Basis Data adalah sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikan rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Prinsip utamanya adalah Pengaturan data. Tujuan utamanya kemudahan dan kecepatan dalam mengembalikan data. (Hidayatullah, 2017 : 142)

## O. Penelitian Terdahulu

Karya dari penelitian terdahulu menjadi gambaran, acuan bagi penulis dalam penyelesaian tugas skripsi, dimana judul dari karya tersebut memiliki kemiripan dengan penulis.

## a. Rd. Hendra Cahaya

Judul Skripsi, perancangan sistem informasi pemasaran Vanilla pada PT. Wahana Adiwidia, Bandung, program studi Sistem Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas komputer Indonesia, Bandung (2016).

Hasil Penellitiannya adalah dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan perusahaan PT.Wahana Adiwidia bisa menemukan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan dalam hal pencarian data listing, menyajikan informasi yang dibutuhkan konsumen atau marketing secara lengkap dan terperinci, memberikan kemudahan bagi konsumen maupun perusahaan dalam pencarian data *listing* properti.

## b. Ivoni Citra

Judul Skripsi, Sistem Informasi Pemasaran Vanilla berbasis *web* pada PT. Rachi Hill Sosa Pratama, Program Studi Sistem Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung, (2015)

Hasil Penellitiannya, dengan adanya sistem informasi berbasis *web* pada PT. Rachi Hill Sosa Pratama ini sangat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan Vanilla dan membantu bagian pemasaran melaksanakan tugas mereka dalam mempromosikan Vanilla tersebut.

## c. Novika Yasmin

Judul skripsi, Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran berbasis *Web* pada BMT (Baitul Maal Waltamwil) Cita Sejahtera, program studi Sistem Informasi Fakultas Informatika Sains dan Teknologi Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2016.

Hasil Penellitian sistem informasi pemasaran dirancang dengan menggunakan metode penyediaan bahan makanan vanilla sistem *Rapid Application Development* (*RAD)* yang terdiri dari perancangan syarat-syarat (*Requirement Planning Phase*) *workshop desain* (*RAD design workshop*) dan implementasi (*Implementation*). *Tool* perancangan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) Teknologi yang digunakan dalam penyediaan bahan makanan vanilla perangkat lunak sistem menggunakan *PHP 5.2.4* sebagai Bahasa pemograman, *Apache 2.26* sebagai *Web server* dan *MySQL 5.0.45* sebagai *database*. Dengan adalnya sistem informasi pemasaran ini diharapkan dapat membantu pihak manajemen dalam menentukan strategi pemasaran.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemasaran, *Rapid Application Development*

(RAD), lembaga BMT Cita Sejahtera, *Unified Modelling Language (UML).*

## d. Ahmad Halim Akbar

Judul skripsinya, Perancangan Sistem Informasi Pemasaran berbasis *E- Commerce.* (Studi Kasus : Vanilla batik Estu Mulyo Laweyan, Surakarta), Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, Surakarta 2013.

Hasil Penellitian Berdasarkan rancangan sistem informasi pemasaran mampu mengelola seperti membuat laporan penjualan, mengontrol persedian

produk, melakukan pencarian data produk menggunakan hasil aplikasi berbasis sistem informasi pemasaran situs *web e-commerce* mampu memberikan opsi/ pilihan transaksi jual-beli kepada konsumen sehingga pengelolaan data yang lebih efektif dan penyajian informasi yang cepat dan fleksibel. Sistem informasi pemasaran ini dibuat menggunakan *Wordpress CMS* dan basis data menggunakan *phpMyAdmin* dan *MySQL.*

Kata Kunci: *E-commerce*, Vanilla Batik EstuMulyo, Sistem Informasi Pemasaran, Situs *Web.*

## e. Lendra Madani

Judul skripsi*, Implementasi Augmented Realtity* pada Pemasaran Vanilla PT. Putra Sarana Jaya Lestari, program studi Sistem Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, 2014. Bandung.

Hasil Penellitiannya yaitu hasil pengujian alpha yang telah dilakukan, dapat disimpulan bahwa sistem secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pengujian beta pada aplikasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dibangun mudah digunakan, bermanfaat dan dapat membantu pengguna dalam memvisualisasikan Vanilla yang ada dengan lebih interaktif, hal ini sesuai dengan persentase jawaban setiap pengguna atau responden terhadap pertanyaan (kuesioner) yang telah disebarkan.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

* 1. **A. Kerangka kerja**

Kerangka dasar merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk menunjang penelitian penulis, perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberi gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dan melaksanakan penelitian tersebut, kerangka dasar yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu dan pada tahap berikutnya, penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan. Dari penelitian ini berharap selain untuk penelitian akademik juga dapat bermanfaat buat CV. Vanilla Gemstone dalam pemasaran berbasis *website*.

Kerangka kerja dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.

57

Menggambarkan masalah

Menggambarkan dan merumuskan

Proses penyelesaian masalah

Mempelajari Literatur

Install XAMPP dan prestashop

Merancang dan memodelkan sistem

Menguji sistem

## Gambar 3.1 Kerangka kerja

Sumber : Heppy Diana, (2017 : 34)

Berdasarkan gambar 3.1 diuraikan alur kerangka kerja penulis adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan masalah.

Tahap ini merupakan tahap awal bagi penulis untuk menggambarkan masalah yang diteliti termasuk perumusan masalah-masalah yang ada.

1. Mempelajari Literatur

Pada tahap ini penulis menguraikan mengenai teori-teori tentang sistem informasi manajemen XAMPP dan berbagai sumber yang berupa karangan- karangan ilmiah dan buku yang terkait.

1. Menggambarkan dan merumuskan proses penyelesaian masalah Pada tahap ini penulis menjelaskan tentang pemahaman dan mengidentifikasi permasalahan

yang terjadi sehingga dapat menemukan alur untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menganalisa sistem tersebut.

1. Menginstall program *XAMPP* dan *Prestashop*

Pada langkah ini adalah tahap pembuatan *coding* program setelah proses perancangan aplikasi dilakukan. Pada tahap ini dilakukan beberapa *software* pendukung dan spesifikasi *hardware* yang digunakan. Spesifikasi *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut:

* 1. *Processor Intel(R) Celeron(R)* CPU 847 @1.10Ghz
  2. 4.2.Besar RAM 4 GB
  3. Kapasitas hardisk 500 GB
  4. Perangkat tambahan lain seperti *mouse* dan *keyboard*
  5. Sistem Operasi Window 10
  6. 4.6.XAMPP win 32 versi 1.6.8
  7. 4.7.Prestashop versi 1.7

1. Implementasi

Pada tahap proses pengujian apakah program sudah menampilkan tampilan sesuai dengan halaman yang dipilih dan melakukan proses perbaikan kata yang salah. Mekanisme pengujiannya adalah sebagai berikut :

* 1. Memilih halaman produk untuk mengetahui apakah gambar produk dan harga telah ditampilkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.
  2. Melakukan proses pencarian kata yang salah dalam proses perancangan *web*

tersebut.

* 1. Melakukan proses perbaikan berdasarkan kata yang telah ditemukan.

## B. Metodologi Pengumpulan Data

Metode penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian, atau penyediaan bahan makanan vanilla) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang disajikan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode Ilmiah). Metode penelitian merupakan bagian dari metodologi yang secara khusus mendeskripsikan tentang cara mengumpulkan dan menganalisa data. Untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini diperlukan cara atau metode untuk mengukur tingkat kebutuhan dan memberikan solusi atas permasalah yang timbul. Oleh sebab itu diperlukan metode dan pengumpulan data yang akurat untuk dapat melengkapi peneliti ini. sumber pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah melalui sumber data primer dan data sekunder. (Cahaya, 2016 : 36).

## C. Sumber Data Primer

Data primer adalah data asli yang dikumpulkan oleh periset untuk menjawab masalah riset secara khusus. Dalam riset pemasaran data primer diperoleh secara langsung dari sumbernya, sehingga peneliti merupakan tangan pertama yang memperoleh data tersebut. (Sunyoto, 2017 : 28).

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematik untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan *(weeknesses*) dan ancaman

(*Threats*). Proses pengambilan keputusan strategi selalu berkaitan dengan penyediaan bahan makanan vanilla misi, tujuan, strategi dan kebijakan perusahaan.

Data yang diambil dari penulisan skripsi ini adalah data primer berupa data-data dari perusahaan dengan berbagai *personel* yang terkait dalam perencanaan strategi bisnis perusahaan melalui analisis, observasi dan wawancara. Untuk dapat mengetahui pangsa pasar yang sedang dihadapi perusahaan saat ini dan lebih jauh mengenai bagaimana analisis terhadap strategi bisnis yang akan dijalankan oleh CV. Vanilla Gemstone Sukabumi. Maka penulis akan menyajikan data-data yang penulis peroleh mengenai lingkungan perusahaan baik lingkungan internal maupun lingkungan eksternal.

Dalam mengidentifikasikan lingkungan *internal* meliputi kekuatan dan kelemahan, dan lingkungan eksternal yang meliputi peluang dan ancaman, dari CV. Vanilla Gemstone maka telah dilakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini. Tujuan dari wawancara dan observasi ini adalah untuk mendapatkan berbagai rincian mengenai faktor *internal* yang terdiri dari kekuatan dan kelemahan perusahaan dan faktor eksternal yang meliputi peluang dan ancaman bagi perusahaan. Hasil rekapitulasinya adalah sebagai berikut. (Rangkuti, 2017 : 198)

* 1. a. Faktor Kekuatan Internal PT CV. Vanilla Gemstone

Berikut ini hasil rekapitulasi terhadap faktor *internal* CV. Vanilla Gemstone Sukabumi, yaitu faktor kekuatan perusahaan :

## Tabel 3.1 Faktor Kekuatan *Internal* Perusahaan

|  |  |
| --- | --- |
| No | Faktor Kekuatan Perusahaan |
| 1 | Bangunan Vanilla yang memiliki kualitas yang baik |
| 2 | Harga Vanilla yang terjangkau masyarakat |
| 3 | Fasilitas yang mendukung dalam pemasaran seperti tersedianya layanan antar jemput. |
| 4 | Lokasi toko yang strategis dekat Jalan besar |
| 5 | Mengembangkan toko di beberapa lokasi Sukabumi. |
| 6 | Mengembangkan pemasaran dengan cari menjalin kerelasian ke pengecer dan pengepul lainnya. |

* 1. b. Faktor Kelemahan *Internal* CV. Vanilla Gemstone

Berikut ini hasil rekapitulasi terhadap faktor *internal* CV. Vanilla Gemstone Sukabumi, yaitu faktor kelemahan perusahaan :

## Tabel 3.2 Faktor Kelemahan *Internal* Perusahaan

|  |  |
| --- | --- |
| No | Faktor Kelemahan Perusahaan |
| 1 | Kendala dalam pengurusan ijin yang lama mengakibatkan terbatasnya penjualan. |
| 2 | SDM pekerja yang handal terbatas. |
| 3 | Pembagian tugas kerja yang berlebihan |
| 4. | Pemasaran konvensional, berupa iklan, marketer, Baliho. |

* 1. 3. Faktor Peluang *Internal* CV. Vanilla Gemstone Sukabumi

Berikut ini hasil rekapitulasi terhadap peluang eksternal CV. Vanilla Gemstone Sukabumi, faktor peluang perusahaan:

**Tabel 3.3 Faktor peluang *Internal* Perusahaan**

|  |  |
| --- | --- |
| No | Faktor Peluang Perusahaan |
| 1 | Banyaknya masyarakat yang membutuhkan bahan mentah sebagai bahan campuran pembuatan keu ataupun makanana lainnya |
| 2 | Adanya penawaran kerjasama dengan perusahaan besar berskala Nasional |
| 3 | Sukabumi merupakan Kawasan Ekonomi Khusus dengan letak yang strategis dalam mendapatkan bahan mentah vanilla tersebut. |
| 4 | Petani yang membutuhkan tempat untuk menjual bahan hasil panen mereka secara cepat dan harga tidak terlalu rendah |
| 5 | Penyediaan bahan makanan vanilla produk industri rumah tangga skala kecil, menengah maupun atas. |

* 1. 4. Faktor Ancaman *Internal* CV. Vanilla Gemstone

Berikut ini hasil rekapitulasi terhadap faktor eksternal CV. Vanilla Gemstone Sukabumi, yaitu faktor ancaman perusahaan:

## Tabel 3.4 Faktor Ancaman Perusahaan

|  |  |
| --- | --- |
| No | Faktor Ancaman Perusahaan |
| 1 | Persaingan sesama agen baik dari dalam daerah maupun dari luar daerah. |
| 2 | Banyak Perusahaan luar yang pindah ke Sukabumi. |
| 3 | Peraturan pemerintah yang tidak pasti |
| 4 | Gejolak ekonomi daerah dan nasional serta internasional terutama pada masa pandemi covid-19 seperti sekarang. |
| 5 | Kebijakan perbankan yang tidak pasti. |

1. Observasi

Observasi merupakan proses mengenali dan mencatat kejadian serta objek yang relevan. Dalam kegiatan sehari-hari, kita sering melakukan observasi (pengamatan). Begitu juga halnya didalam pemasaran, informasi yang penting untuk situasi keputusan bisa diperoleh melalui observasi, baik prilaku yang sedang berlangsung atau prilaku masa lalu. Metode pengumpulan data dengan cara observasi lapangan untuk mengamati permasalahan-permasalahan pemasaran Vanilla yang terjadi pada CV. Vanilla Gemstone secara nyata. (Sunyoto, 2017 : 37)

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak tersruktur, salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari beberapa bagian pemasaran CV. Vanilla Gemstone. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi. (Sunyoto, 2017 : 33).

## D. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data publikasi yang dikumpulkan tidak hanya untuk keperluan suatu penelitian tertentu saja, peneliti mengumpulkan data-data sekunder dari beberapa sumber diantaranya :

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah pencarian bahan-bahan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pedoman yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1. Media *Internet*

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk bentuk dan penyajian program, serta mencari landasan teori serta mencari-mencari tambahan artikel – artikel yang di butuhkan oleh penulis.

## E. Metode Pendekatan atau Penyediaan bahan makanan vanilla Sistem

Dalam pemahaman masalah dilakukan pendekatan sistem yang merupakan serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah yang memastikan bahwa masalah dipahami, solusi alternatif dipertimbangkan dan solusi yang dipilih bisa bekerja. Metode pendekatan dan penyediaan bahan makanan vanilla sistem menggambarkan tahapan- tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan penyediaan bahan makanan vanilla sistem, dan ini sebagai bentuk aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan organisasi atau memanfaatkan kesempatan yang ada. Dalam terdapat dua tipe metode yaitu metode pendekatan dan penyediaan bahan makanan vanilla sistem, yang akan dirincikan sebagai berikut :

## F. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah beroreientasi pada data, yaitu menekankan pada karakteristik data yang akan diproses. Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan

dilakukannya identifikasi terhadap kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang dianggap efektif. Dalam pendekatan sistem umumnya ditandai oleh dua hal yaitu:

1. Mencari semua faktor penting yang ada dalam mendapatkan solusi yang baik untuk menyelesaikan masalah.
2. Dibuat suatu model kuantitatif untuk membantu keputusan rasional. Dalam pelaksanaan metode pendekatan sistem diperlukan tahapan kerja yang sistematis. Prosedur analisis sistem meliputi tahapan-tahapan diantaranya yaitu analisis kebutuhan, formulasi permasalahan, identifikasi sistem, pemodelan sistem, verifikasi model dan implementasi.

## G. Metode Penyediaan bahan makanan vanilla Sistem

Adapun metode penyelesaiannya memakai model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perangkat lunak yang sistematis yang mulai pada tingkta analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan tahapan model ini meliputi :

1. Sistem *Engineering*

Dalam tahap ini, yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan sistem informasi.

1. Analisis

Pada tahap ini, penulis menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi ini. Dengan menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data yang dibutuhkan supaya dapat mempermudah dalam pembuatan sistem informasi.

1. Desain

Desain dalam tahap ini yang dilakukan adalah mendesain struktur dalam arsitektur perangkat lunak dan perincian prosedur. Pada tahap desain ini maka akan terlihat gambaran rancangan sistem informasi yang dibuat.

1. *Coding*

Tahap pembuatan *coding* diharapkan hasil dari *coding* ini dapat diolah oleh program komputer kemudian menghasilkan program secara rinci pada setiap modul.

1. *Testing*

Setelah kode program selesai dibuat dan program dapat berjalan, *testing* dapat dimulai. Testing difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak dan fungsi eksternal, kemudian mencari segala kemungkinan kesalahan yang ada. Dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

1. *Maintenance*

Perangkat lunak yang telah diuji perlu dilakukan pemeliharaan secara berkala dan juga melakukan perbaikan atas kendala yang timbul. Uraian *waterfall* diatas dapat digambarkan sebagai berikut : (Diana, 2017 : 41)

Sistem Engineering

Analisis

Desain

Coding

Testing

Maintenance

**Gambar 3.2 Pemodelan *Waterfall***

Sumber : Heppy (Diana, 2017 : 41)

## DAFTAR PSUTAKA

Akbar, Ahmad Halim. 2013. P*erancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website E-Commerse Studi kasus : Vanilla Batu Estu Mulyo Laweyan*, Surakarta. Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiya[h.htt](http://eprints.ums.ac.id/24020)p:[//eprints.ums.ac.id/24020.](http://eprints.ums.ac.id/24020) (15-4-2017, 12.57)

Cahaya, Hendra. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Vanilla pada PT. Wahana Adiwidia,* Program Studi Managemen Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung. [http://elib.unikom.ac.id/gdl/26274.](http://elib.unikom.ac.id/gdl/26274) 6-3-2017, 22:30

Citra, Ivoni. 2015. *Sistem Informasi Pemasaran Vanilla Berbasis Web pada* PT. *Rachi Hill Sosa Pratama.* Program studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu komputer. Universitas Komputer Indonesia, Bandung. <http://elib.unikom.ac.id/22235>. 6-3-2017. 19:00

Diana, Heppy. 2017. *Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko In Fashion.* Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) GICI

Pranata, Joni.2017. *Analisa dan Perancangan Sistem Basis Data Pasien Rawat Jalan berbasis Client Server Pada Praktek Dokter Bersama Apotik Aditia* Palembang. Program studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Unversitas Bina Darma. Palembang. [http://eprintsbinadarma.ac.id.](http://eprintsbinadarma.ac.id/) 15-4-2017. 13:30

Madani, Lendra. 2014. *Implementasi Augmented Reality pada Pemasaran Vanilla PT. Putra Sarana Jaya Lestari*. Program Studi Sistem Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung. [http://elib.unikom.ac.id](http://elib.unikom.ac.id/). 6-3-2017. 22:30

Sudiono. 2016. Analisis dan *Perancangan Sistem Informasi Penjualan E- Commerce pada toko Harapan Mulia Di Sukabumi.* Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) GICI

Yasmin, Novika. 2016. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web pada BMT (Baitul Maal Waltamwil) Cita Sejahtera*. Program Studi Sistem Informasi Teknik Informatika Sains dan Teknologi Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah, Jakarta. <http://repository.uinjkt.ac.id/YASMIN-FTST.Pdt>. 18-3-2017. 14:00

Bin Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Hasan, Ali. SE.,MM. 2013.*Marketing dan kasus-kasus pilihan diterbitkan oleh CAPS (Center for Academic Publishing Service)* Yogyakarta.

Husda, Nur Elfi. 2017. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta:

Badouse Media. Jogiyanto. 2016. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi, Yogyakarta.

Pratama, I Putu Agus Eka. 2014 *Sistem Informasi dan Implementasinya*, penerbit Informatika Bandung.

Priyanto, Hidayatullah 2017. *Jauhari Khairul Kawistara buku Pemrograman Web.* Rev.ed. Informatika, Bandung.

Rangkuti , Freddy. 2017. *SWOT Balanced Scorecard,* penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama*.* Jakarta,.

Sunyota, Drs. Danang. S.H., S.E., M.M. 2017. *Buku Konsep Dasar Riset Pemasaran dan Prilaku Konsumen.* penerbit CAPS (*Center for Academic Publishing Service*) Yogyakarta