

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pentingnya kegiatan pemasaran dalam suatu perusahaan dilakukan untuk mencapai tujuan perusahaan yang berusaha meletakkan pemasaran sebagai pusat kegiatan dan memandu semua unit yang diproduksi ke arah pencapaian tujuan perusahaan. Untuk menuju tercapainya tujuan perusahaan ini diperlukan konsep pemasaran. Konsep pemasaran merupakan sebuah kunci untuk mencapai tujuan organisasi yang terdiri dari penentuan kebutuhan dan keinginan pasar sasaran serta memberikan kepuasan yang diharapkan secara lebih efektif dan efisien (Kotler, 1997).

Konsep internet. Internet singkatan dari *interconnection networking* yang secara sederhana bisa diartikan sebagai *a global network of computer networks* (Randal dan Latulipe, 1995).

Internet adalah manifestasi material usaha manusia terus menerus untuk mencapai suatu era dimana induksi pengetahuan dan kebudayaan manusia mencapai suatu kesempurnaan alamiahnya, sehingga diramalkan membawa dampak terjadinya ledakan komunikasi dan ledakan besar aktifitas ekonomi antar negara yang terjadi secara virtual (Sari, 2009).

Konsep *website*. *Website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat

statis maupun dinamis yang berbentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

1. Hasil Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu mengenai Analisis dan Perancangan Website sebagai Media Promosi pada Toko Cat Acrytex dengan tujuan sebagai media alternative untuk sarana promosi produk Cat Acrytex yang *up to date* dan dapat diakses di mana saja. Sistem promosi yang dilakukan dengan menggunakan *website* untuk memperkenalkan produk-produk kepada konsumen serta untuk meningkatkan jumlah penjualan toko Cat Acrytex. Dari segi konsumen sistem ini mempermudah mereka dalam melakukan pemesanan produk atau sekedar mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Cat Acrytex dan dapat di akses di mana saja. Setelah melakukan penelitian, di dapat suatu kesimpulan yaitu untuk membangun sebuah *website e-commerce* dilakukan beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, identifikasi masalah, membuat solusi untuk pemecahan masalah, rancangan, implementasi dan pemeliharaan. Adapun kelebihan dari *website e-commerce* ini yaitu :

- a. Konsumen diberikan kemudahan dalam pemilihan produk karena pada *website* ini telah dilengkapi fasilitas info produk secara detail.

- b. Memudahkan admin dalam mengolah produk, pemesanan, pengiriman karena semua fitur dan menu tersusun secara sistematis.
- c. Memudahkan konsumen Cat Acrytex dalam melakukan pemesanan produk.
- d. Pemilik toko Cat Acrytex dapat mempromosikan produknya.

B. Landasan Teori

Teori adalah seperangkat konstruksi (konsep), definisi dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antara variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena (Neumen dalam Sugiyono, 2010:52).

Teori adalah generalisasi atau kumpulan generalisasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai fenomena secara sistematis (Wiliam Wiersma dalam Sugiyono, 2010:52).

1. Rancang Bangun

Rancang adalah serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2002).

Bangun adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002).

Secara umum rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa yang telah dilakukan ke dalam bentuk sistem informasi atau paket perangkat lunak kemudian menciptakan ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran (Davis, G. B 1991:45).

Sistem juga sebuah atau lebih kelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Informasi adalah data-data yang telah dikumpulkan dan diolah sehingga dapat berguna bagi siapa saja yang membutuhkan. Informasi dapat direkam atau dikirim. Dalam beberapa pengetahuan tentang peristiwa tertentu yang telah dikumpulkan atau dari berita dapat juga dikatakan sebagai sebuah informasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai dengan instruksi dan mengeluarkan hasilnya (Gordon B. Davis 1991:91).

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

menyediakan satu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

3. Web

Web atau WWW (*World Wide Web*) merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu *text* pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen-dokumen yang diaksespun dapat tersebar di berbagai mesin dan bahkan di berbagai negara.

Sejarah web dimulai pada bulan Maret 1989 ketika Tim Berner-Lee yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*) yang berada di Genewa, Swiss, mengajukan protokol (suatu tatacara untuk berkomunikasi) sistem distribusi informasi internet yang digunakan untuk berbagi informasi diantara para fisikawan.

Protokol inilah yang selanjutnya dikenal sebagai protokol *World Wide Web* dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*). Sebagaimana diketahui, W3C adalah konsorsium dari sejumlah organisasi yang berkepentingan dalam pengembangan berbagai standar yang berkaitan dengan web. Ada 2 (dua) macam web, yaitu:

a. Web Statis

Web statis merupakan web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas web tersebut dilakukan secara manual.

b. Web Dinamis

Web dinamis merupakan web yang secara spesifik didesain agar isi yang terdapat dalam web tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu.

Pada awalnya aplikasi web dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*) dan protokol yang digunakan dinamakan HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). Pada perkembangan berikutnya, sejumlah *script* dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML.

4. Wordpress

WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine). WordPress dibangun dengan teknik pemasaran basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software) menurut wikipedia bahasa indonesia pada tahun 2016.

5. SEO (*Search Engine Optimization*)

Optimisasi Mesin Pencari atau Search Engine Optimization (SEO) adalah sebuah proses untuk mempengaruhi tingkat keterlihatan (visibilitas)

sebuah situs web atau sebuah halaman web di hasil pencarian alami (sering disebut juga dengan pencarian tak-berbayar, pencarian non-iklan, atau pencarian organik) dari sebuah mesin pencari menurut wikipedia pada tahun 2015.

6. Hosting

Hosting atau webhosting merupakan sebuah tempat penyimpanan sejumlah data *online* yang di dalamnya terdapat berbagai macam format seperti gambar, teks, maupun video yang semua informasi tersebut dapat diakses atau dikunjungi oleh semua pengguna internet. Hosting adalah sejumlah *database* sebuah domain seperti data file dan seperti *harddisk* pada sebuah komputer.

7. Domain

Domain merupakan sebuah nama yang unik yang ditujukan untuk mengidentifikasi nama sebuah server komputer pada jaringan internet ataupun komputer. Nama domain juga berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah pengguna internet saat mengakses sebuah server, selain itu domain juga dipakai sebagai pengingat nama server yang akan dikunjungi tanpa harus melewati sejumlah deretan angka yang cukup rumit yang disebut alamat IP (*Internet Protocol*). Nama domain juga sering disebut dengan istilah *link*, alamat *website*, URL (*Uniform Resource Locator*), atau *situs*.

Domain mempunyai beberapa level, yaitu:

- a. TLD (*Top Level Domain*) merupakan urutan kata yang terletak dibelakan nama domain, seperti: .com (dotcommercial), .net (dotnetwork), .org (dotorganization), .edu (doteducation), .gov (dotgoverment), .mil (dotmilitary), .info (dotinfo). TLD terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu: cc (*Country Code*) TLD merupakan TLD yang dipakai untuk masing-masing negara sesuai dengan kode negara dan g (Global) TLD.
- b. SLD (*Second Level Domain*) merupakan nama domain yang dipilih dan didaftarkan oleh diri sendiri atau kelompok. Misal: belajarwebsite.com, belajarwebsite adalah SLD dan .com (dotcommercial) adalah TLD.
- c. Third Level Domain merupakan nama yang terletak sebelum nama domain atau SDL yang dipilih. Misal: sistem.belajarwebsite.com, sistem adalah third level domain, belajarwebsite adalah SLD, dan .com (dotcommercial) adalah TLD.

8. Adobe Photoshop

Pada tahun 1987, Thomas Knoll, mahasiswa PhD di Universitas Michigan, United States, mulai menulis sebuah program pada Macintosh Plus miliknya untuk menampilkan gambar *grayscale*: mode warna dengan tingkatan warna abu-abu dan memiliki nilai tingkatan sampai 256 tingkatan warna abu-abu yaitu 0 (hitam) sampai 255 (putih) pada layar monokrom: layar 2 (dua) warna hitam dan putih. Program ini, yang disebut Display, menarik perhatian saudaranya Joh Knoll, seorang

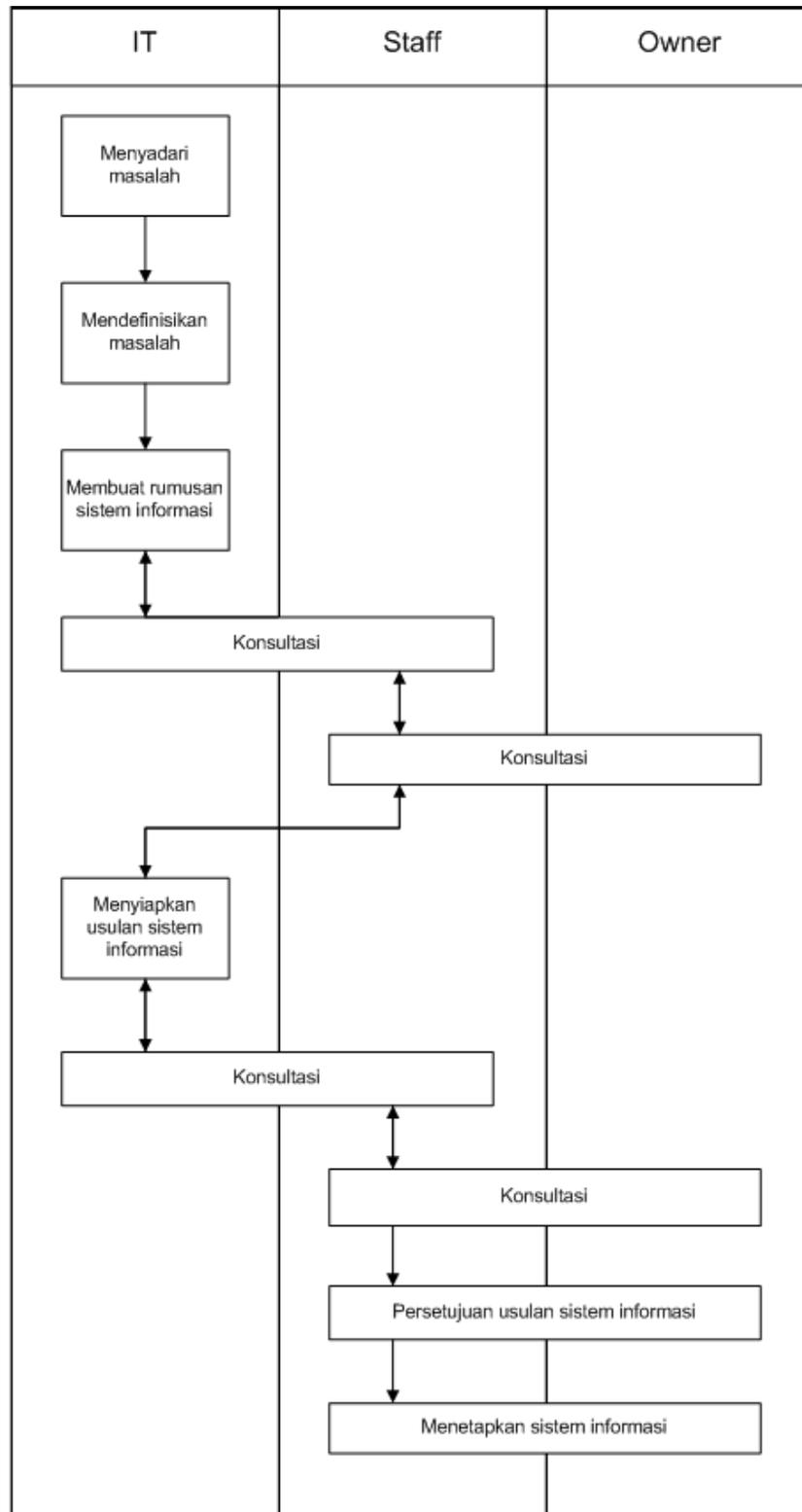
karyawan di Industrial Light & Magic, yang merekomendasikan Thomas agar mengubah programnya menjadi program penyunting gambar penuh. Thomas mengambil enam bulan istirahat dari studi pada tahun 1988 untuk berkolaborasi dengan saudaranya pada program itu, yang telah diubah namanya menjadi Image-Pro.



Gambar 2. 1Tampilan Lembar Kerja *Adobe Photoshop*

C. Kerangka Penelitian

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Uma Sekaran dalam Sugiyono, 2010).



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

1. Menyadari masalah: Diperlukan pembaharuan sistem informasi yang lama di Owalah Education.
2. Mendefinisikan masalah: Setelah mengetahui keperluan untuk membuat sistem informasi, IT di Owalah Education memutuskan membuat sistem informasi berbasis web.
3. Membuat rumusan sistem informasi: Setelah menyiapkan *software* yang diperlukan, IT mulai membuat rumusan sistem informasi. Dan hasil rumusan sistem informasi, IT konsultasikan dengan Staff.
4. Menyiapkan usulan sistem informasi: Hasil dari konsultasi rumusan sistem informasi IT dan Staff, akan dikonsultasikan atau diajukan kepada Owner untuk mendapat persetujuan.
5. Persetujuan usulan sistem informasi: Staff dan Owner menyetujui usulan sistem informasi yang diajukan oleh IT.
6. Menetapkan sistem informasi: Setelah mempertimbangkan usulan sistem informasi, Staff dan Owner menetapkan sistem informasi di Owalah Education.