

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **2.1 Konsep Dasar Perancangan**

#### **2.1.1 Pengertian Perancangan**

Menurut Riswanto (2018), perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi *programmer* dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup *hardware* atau *software*, *database* dan aplikasi. Sedangkan, menurut Rusdi Nur, dkk (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

### **2.2 Konsep Dasar Katalog**

#### **2.2.1 Pengertian Katalog**

Menurut Ghifari (2019), katalog (*catalogue*) adalah *list* barang barang atau jasa yang pada umumnya diperjual-belikan oleh sebuah perusahaan kepada para pembeli, *end user* atau perusahaan lain. Dimana katalog ini bisa berbentuk bermacam-macam, mulai dari kartu, lembaran, buku, atau bahkan secara digital yang disebut *e-katalog* atau *e-catalogue*.

Katalog berasal dari bahasa Indonesia, berasal dari kata *Catalog* dalam bahasa Belanda, serta *Catalogue* dari bahasa Inggris. Istilah katalog itu sendiri berasal dari frase Yunani *Katalogos*. Kata bermakna sarana atau menurut, sedangkan *logos* memiliki berbagai arti seperti kata, susunan, alasan dan nalar. Jadi, katalog dari segi kata bermakna, sebuah karya dengan isinya disusun menurut cara yang masuk akal. Menurut sebuah simpanan rencana atau hanya berdasarkan kata demi kata

### 2.2.2 Fungsi Katalog Produk

Menurut Rabbani (2021) fungsi katalog produk sebagai berikut:

1. Berguna untuk menawarkan atau memasarkan barang dagangan atau produk yang dimiliki oleh perusahaan. Dengan menunjukkan berbagai jenis produk yang disajikan, kegunaan atau fungsi produk tersebut, dan apa saja kategori dari produk tersebut.
2. Sebagai media promosi yang efisien dan efektif, dikatakan efektif karena menyediakan berbagai macam gambaran produk maka pelanggan akan lebih mudah untuk menemukan produk yang diinginkan dari perusahaan.
3. Dapat menekan biaya untuk promosi atau pemasaran beberapa produk, biasanya hal yang umum terjadi apabila tidak adanya katalog produk para produsen saat ingin memasarkan produk mereka kepada toko pengecer atau toko grosir lainnya, hal tersebut memerlukan tahap menawarkan produk terbarunya kepada setiap toko yang diinginkan kemudian dipilih dahulu oleh toko tersebut.
4. Sebagai pemicu motivasi bagi agen penjualan yang cukup ampuh. Melalui katalog produk para produsen pastinya akan termotivasi dalam hal jaringan penjualannya. Oleh sebab itu diperlukan katalog produk yang menarik agar dapat memotivasi para agen penjualan.

### 2.2.3 Manfaat Katalog

Menurut Rabbani (2021) manfaat katalog produk sebagai berikut:

1. Bagi Konsumen
  - a. Konsumen dapat melihat informasi produk dengan lebih detail tanpa harus melakukan pengecekan produk satu persatu.
  - b. Konsumen dapat melakukan persiapan pembelanjaan sebelum memutuskan membeli produk yang diinginkan
  - c. Mendapatkan informasi produk terbaru suatu perusahaan. Dimana konsumen dapat mengetahui informasi harga produk terbaru, promosi produk terkini serta informasi penting lainnya.
  - d. Katalog produk dapat membantu konsumen untuk membandingkan produk satu dengan yang lain atau bahkan membandingkan sebuah produk perusahaan A dengan perusahaan B.
  - e. Dapat menjadi acuan harga, apakah harga di katalog sesuai dengan harga produk yang dijual.

## 2. Bagi Perusahaan

- a. Sebagai sarana promosi produk dan perusahaan yang efisien, efektif dan hemat biaya.
- b. Katalog produk dapat membantu perusahaan secara tidak langsung berkomunikasi dengan konsumen. Dimana pihak perusahaan tidak perlu membuang banyak waktu untuk menjawab pertanyaan yang umum ditanyakan konsumen.
- c. Katalog membantu mempercepat penyebaran informasi produk perusahaan dengan menjangkau lebih banyak pasar
- d. Dengan adanya katalog, maka akan membantu mengurangi terjadinya penyalahgunaan harga dan produk yang dijual.

## 2.3 Konsep Dasar *Website*

### 2.3.1 Pengertian *Website*

Menurut Zufria dan Azhari (2017:52), *website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain maka dari makna itu, bisa kita fahami bahwa definisi *website* secara sederhana adalah informasi apa saja yang bisa diakses dengan menggunakan koneksi jaringan internet.

Menurut Puspitosari dalam Kesuma dan Rahmawati (2017:3), *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah halaman atau sebuah tempat yang terdiri dari sebuah teks, gambar ataupun suara, dan di dalamnya juga terdapat informasi informasi yang dibutuhkan yang dikemas dengan baik dan mudah sehingga menjadi sebuah media informasi yang menarik.

#### a. *World Wide Web (WWW)*

Menurut Fathansyah dalam Prayitno dan Safitri (2015:2), *World Wide Web (WWW* atau *web*) merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext*. Sedangkan, menurut Kustiyahningsih, dkk dalam Fridayanthie, dkk (2016:128), *Word Wide Web (WWW)*. Informasi WWW ini disimpan pada *web server* untuk dapat diakses dari jaringan browser terlebih dahulu, seperti Internet Explorer atau Mozilla Firefox.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *www* adalah pada *web server* untuk dapat diakses dari jaringan *browser*.

#### **b. Internet**

Menurut Sibero dalam Arizona (2017), internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global. Sedangkan, menurut Simarmata dalam Arizona (2017:107), menjelaskan bahwa internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer untuk 10 mendapatkan informasi dari komputer yang ada didalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komputer yang terkoneksi dengan jaringan lain yang mempunyai cangkupan luas untuk mendapatkan informasi dari jaringan.

#### **c. Web server**

Marisa (2016:142), memaparkan bahwa *web server* merupakan *software* dalam *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan *request* berupa halaman *web* melalui HTTP atau HTTPS dari *client* yang dikenal dengan *web browser*, dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

Menurut Fathansyah dalam Prayitno dan Safitri (2015:2) menerangkan bahwa pengertian *web server* adalah *Server Web (Web Server)* merujuk pada perangkat keras (*server*) dan perangkat lunak yang menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi HTTP ataupun variannya (seperti FTP dan HTTPS) atas berkas-berkas yang terdapat pada suatu URL ke pemakai.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *web server* merupakan *software* dan *hardware* dalam *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan berupa halaman *web* melalui protokol komunikasi HTTP atau HTTPS dari *client* yang dikenal dengan *web browser*, dan

mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman atau berkas-berkas yang terpeda pada suatu URL ke pemakai.

**d. *Web browser***

Menurut Winarno dan Utomo dalam Prayitno & Safitri (2015:2), menjelaskan bahwa *web browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman *web*. Sedangkan, menurut Sadeli dalam Wasiyanti & Talaohu (2016:50), menjelaskan bahwa suatu perangkat lunak *web editor* keluaran *Adobe System* yang 11 digunakan untuk membangun dan mendesign suatu *website* dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *Web browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman *web* dengan fitur- fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.

### 2.3.2 Basis Data (*Database*)

Menurut Shalahudin, dkk (2018:28) sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Menurut Saputra dalam Kesuma & Rahmawati (2017:4), basis data merupakan data yang saling terhubung dan berkaitan dengan subjek tertentu pada tujuan tertentu pula. Hubungan antar data ini dapat dilihat oleh adanya *field* ataupun kolom.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *Database* atau biasa disebut basis data merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah diakses.

**a. *My Structure Query Language (MySQL)***

Menurut Kurniawan dalam Wasiyanti & Talaohu (2016:51), MySQL adalah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). MySQL ini mendukung bahasa pemrograman PHP. Sedangkan menurut Subagia (2018:67) MySQL merupakan *software database open source* yang sering

digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL.

Menurut Priyanto (2015:180) MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan para pemrogram aplikasi *web*. Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu *update* dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala. MySQL juga menjadi DBMS yang sering di *bundling* dengan *web server* sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan *database*.

**b. Wamp server**

Menurut Sibero (2013:370), WAMP adalah kumpulan *software* yang dapat berjalan pada *platform windows*. Sedangkan menurut Mundzir (2014:10), WAMP Server adalah paket *web server* yang bekerja secara *offline* pada *Localhost* yang dibuat secara independen dan di-*install* pada sistem operasi *Windows*.

Berdasarkan teori diatas, WAMP Server adalah sebuah *software* yang dapat berjalan pada *platform windows* yang bekerja secara *offline* pada *localhost* yang dibuat secara independen dan diinstall pada sistem operasi *Windows*.

**c. PhpMyAdmin**

Menurut Kurniawan dalam Wasiyanti & Talaohu (2016:51), *PhpMyAdmin* merupakan sebuah *software* yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*.

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015:184), *Phpmyadmin* adalah *tool open source* yang di tulis dalam bahasa php untuk mengenai administrasi MySQL berbasis *world wide web*.

Berdasarkan teori diatas, *PhpMyAdmin* adalah sebuah *software* yang di tulis dalam bahasa php.

### 2.3.3 Fungsi Website

Menurut Ali dalam Nadya (2021:11-12) *website* mempunyai beberapa fungsi tergantung tujuan dari pembuatan *website* itu sendiri, secara umum fungsi *website* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Media Promosi  
*Website* sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama yaitu berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online* atau menjadi penunjang promosi utama yang dapat berisi informasi lengkap daripada media promosi *offline* seperti koran atau majalah.
2. Sebagai Media Penjualan  
 Pada toko *online website* merupakan media penjualan yang cukup baik dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, dalam membangun toko *online* hanya diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat serta dapat diakses dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu.
3. Sebagai Media Informasi  
*Website* menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah.
4. Sebagai Media Pendidikan  
*Website* yang berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah atau penunjang Pendidikan.
5. Sebagai Media Komunikasi  
*Website* yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

### 2.3.4 Unsur-Unsur dalam Penyediaan Website

Menurut Ali dalam Nadya (2021:13-14) untuk menyediakan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1. Nama Domain (*Domain name/URL-Uniform Resource Locator*)  
 Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh: <http://www.baliorange.net>. Nama *domain* diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Setelah Nama *Domain* itu terbeli di salah satu penyedia jasa

pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah *control panel* untuk administrasinya. Jika pengguna lupa/tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama domain itu akan di lepas lagi ketersediaannya untuk umum. Nama *domain* sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, *name*, ws. Contoh nama *domain* ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah:

- a) .co.id: Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah
- b) .ac.id: Untuk Lembaga Pendidikan
- c) .go.id: Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia
- d) .mil.id: Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia
- e) .or.id: Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “ac.id”, “co.id”, “mil.id” dan lain-lain
- f) .war.net.id: untuk industry warung internet di Indonesia
- g) .sch.id: Khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan Pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU
- h) .web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di World Wide Web.

## 2. Rumah tempat *Website* (*Web hosting*)

*Web hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar, video, data email, statistik, *database* dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*.

*Web hosting* juga diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh *control panel* yang terproteksi dengan *username* dan *password* untuk administrasi websitenya. Besarnya hosting ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (*datacenter*) *web hosting* bermacam-macam. Ada yang di

Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dan lain-lain dengan harga sewa bervariasi.

### 3. Bahasa Program (*Scripts Program*)

Bahasa Program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis-jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer website antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, *Java Scripts*, *Java Applets*, XML, Ajax dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs.

### 4. Desain *Website*

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*script program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website designer*. Saat ini sangat banyak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program/*software* pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas *designer*. Program-program *desain website* salah satunya adalah *Macromedia Firework*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Dreamweaver*, *Microsoft Frontpage* dan lain-lain.

### 5. Program *transfer* data ke pusat data.

Para *web designer* mengerjakan *website* dikomputernya sendiri. Berbagai bahasa program, data informasi teks, gambar, video, dan suara telah menjadi *file-file* pendukung adanya *website*. *File* tersebut bisa dibuka menggunakan penjelajah (*browser*) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh di dalam komputer sendiri (*offline*). Tetapi *file-file* tersebut perlu untuk diletakkan di rumah hosting versi *online* agar terakses ke seluruh dunia. Pengguna akan

diberikan akses *File Transfer Protocol* (FTP) setelah memesan sebuah *web hosting* untuk memindahkan *file-file website* ke pusat data *web hosting*. Untuk dapat menggunakan FTP diperlukan sebuah program FTP, misalnya WS FTP, *Smart FTP*, *Cute FTP*, dan lain-lain. Program FTP ini banyak ditemui di internet dengan situs penggunaan gratis maupun harus membayar. Para *web designer* pun dapat menggunakan fasilitas FTP yang terintegrasi dengan program pembuatan *website*, misal *Adobe Dreamweaver*.

#### 6. Publikasi *Website*

Keberadaan *website* tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, kartu nama dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine-search engine* (mesin pencari, spt: Yahoo, Google, MSN, Search Indonesia, dsb).

Cara publikasi di *search engine* ada yang gratis dan ada pula yang membayar, yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke *search engine* dan dikenal oleh pengunjung.

#### 7. Pemeliharaan *Website*

Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, *link*, gambar, atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung.

Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara *periodic* saja tergantung kebutuhan (tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau Lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan *periodic* biasanya untuk situs-situs pribadi, penjualan/*e-commerce*, dan lain sebagainya.

#### 8. Perpanjangan Masa Sewa *Domain Name* dan *Web Hosting*

Perlu dipahami bahwa *domain name* dan *web hosting* berstatus sewa. Selama kedua hal ini dibayarkan masa sewa perpanjangannya, maka Anda berhak untuk memilikinya dan mempergunakannya. Banyak terjadi kasus kelupaan dalam memperpanjang masa sewanya, atau sulit untuk menghubungi pihak ketiga (*web designer*) sebagai perantara pendaftaran awal, maka berakibat fatal. Anda akan kehilangan *domain name* sebagai identitas dalam dunia internet.

## 2.4 Penggunaan Perangkat Lunak Operasi

### 2.4.1 Wordpress

Ferina (2017 : 24), menyatakan bahwa *wordpress* adalah salah satu *web developer* yang berbasis *Content Management System* (CMS) yang memiliki kemampuan untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya dan bersifat *open source*, karena *Wordpress* bersifat *open source*, jadi dapat dengan leluasa menggunakan pengatur *content*. *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *database*, MySQL. Pada saat ini *Wordpress* dapat dikatakan sebagai CMS yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan sistem pengoperasiannya yang mudah, tampilan desain mudah dimodifikasi dan banyak tersedianya *plugin* yang sedang berkembang.

Keunggulan Wordpress menurut Andi (2015 : 10), antara lain sebagai berikut:

- 1 Gratis *berlisensi GPL (Gneral Public License)* sehingga *Wordpress* dapat digunakan secara bebas atau dimodifikasi ulang untuk keperluan *website*.
- 2 *Theme* mudah diganti. Sifatnya gratis membuat banyak orang yang menggunakan atau menjadi *developer*. Oleh sebab itu, kita dapat menggunakan *theme* dari banyak *developer* dan juga kita dapat membangun *theme* sendiri.
- 3 Cepat *terindeks* oleh *Search Engine Google* sehingga cocok bagi perusahaan-perusahaan yang sedang membangun *brand image* mereka.
- 4 Bagi mereka yang baru belajar, *Wordpress* dapat di-*install* di komputer sendiri menggunakan *web server lokal*.
- 5 Tampilan sederhana, memudahkan kita mengatur atau mengelola *website*.
- 6 Melalui fasilitas *export-inport*, kita dapat dengan mudah *backup* data atau memindahkan data dari beberapa jenis-jenis CMS tertentu.
- 7 Mendukung multibahasa, terutama bahasa Indonesia.

- 8 Banyak *plugin* yang dapat digunakan, seperti memblokir IP tertentu, memaksimalkan SEO, galeri gambar atau video.

**Tabel 2.1**  
**Fitur Wordpress**

No	Keterangan	Fungsinya
1	<i>Posts</i>	Untuk membuat postingan atau artikel yang sifatnya sering di <i>update</i> .
2	<i>Pages</i>	Untuk membuat halaman atau postingan yang sifatnya statis (jarang di <i>update</i> ).
3	Media	Menambahkan atau menghapus file gambar, dokumen, video, dan audio.
4	<i>Comments</i>	Mengolah komentar pengunjung <i>web</i> . Seperti menyetujui komentar dan menghapus komentar.
5	<i>Appearance</i>	Mengatur tampilan <i>website</i> . Seperti tema, <i>widget</i> , dan lainnya.
6	<i>Plugins</i>	Menambahkan, menonaktifkan, atau menghapus <i>plugin</i> .
7	<i>Users</i>	Mengelola <i>user website</i> .
8	<i>Settings</i>	Semua pengaturan umum ada di sini, termasuk pengaturan url atau <i>permalink</i> .

Sumber: Guntoro, 2022

## 2.5 Konsep Dasar Promosi

### 2.5.1 Pengertian Promosi

Menurut Harman (2017: 103-104), promosi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Betapa pun berkualitasnya suatu produk, bila konsumen belum pernah mendengarnya dan tidak yakin bahwa produk itu akan berguna bagi mereka, maka mereka tidak akan pernah membelinya. Pentingnya peran promosi dalam pemasaran dapat digambarkan dengan seorang pria yang memakai kaca mata hitam di tempat yang gelap pada malam kelam dan mengedipkan matanya pada seorang gadis cantik dari kejauhan. Tak seorang pun yang tahu apa yang dilakukan pria tersebut selain dirinya sendiri.

Menurut Maimunah dkk (2017:37), promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

## 2.5.2 Tujuan Promosi

Menurut Harman (2017:112), tujuan utama dari promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran pemasarannya. Secara terperinci tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menginformasikan (*informing*) dapat berupa:
  - a. Menginformasikan pasar mengenai keberadaan suatu produk baru
  - b. Memperkenalkan cara pemakaian yang baru dari suatu produk
  - c. Menyampaikan perubahan harga kepada pasar
  - d. Menjelaskan cara kerja suatu produk
  - e. Menginformasikan jasa-jasa yang disediakan oleh perusahaan
  - f. Meluruskan kesan yang keliru
  - g. Mengurangi ketakutan atau kekhawatiran pembeli
  - h. Membangun citra perusahaan
  
2. Membujuk pelanggan sasaran (*persuading*) untuk:
  - a. Membentuk pilihan merek
  - b. Mengalihkan pilihan ke merek tertentu
  - c. Mengubah persepsi pelanggan terhadap atribut produk
  - d. Mendorong pembeli untuk belanja saat itu juga
  - e. Mendorong pembeli untuk menerima kunjungan wiraniaga (*salesman*)
  
3. Mengingat (*reminding*) dapat terdiri atas:
  - a. Mengingatkan pembeli / konsumen bahwa produk yang bersangkutan dibutuhkan dalam waktu dekat
  - b. Mengingat pembeli akan tempat-tempat yang menjual produk dari perusahaan tertentu
  - c. Membuat pembeli tetap ingat walaupun tidak ada kampanye iklan
  - d. Menjaga agar ingatan pertama pembeli jatuh pada produk perusahaan. Misalnya bila pembeli ingin membeli sabun mandi, diharapkan ingatan pertamanya adalah merek *Lifebouy*.

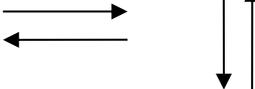
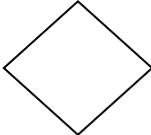
Jika ditinjau dari persepsi ilmu ekonomi, maka tujuan dari promosi adalah menggeser kurva permintaan akan produk perusahaan ke kanan dan membuat permintaan menjadi *inelastic* (dalam kasus harga naik) dan *elastis* (dalam kasus harga turun).

Secara singkat promosi berkaitan dengan upaya untuk mengarahkan seseorang agar dapat mengenal produk suatu

perusahaan, memahaminya, barubah sikap, menyukai, yakin, dan kemudian akhirnya membeli dan selalu ingat akan produk tersebut.

## 2.6 Simbol-Simbol *Flowchart*

**Tabel 2.2**  
**Keterangan Simbol Pada *Flowchart***

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		<b><i>Flow Direction Symbol</i></b> Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga <i>connecting line</i> .
2		<b><i>Processing Symbol</i></b> Simbol untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
3		<b><i>Decision Symbol</i></b> Simbol untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak.
4		<b><i>Terminator Symbol</i></b> Yaitu simbol untuk permulaan ( <i>start</i> ) atau akhir ( <i>stop</i> ) dari suatu program.
5		<b><i>Input or Output Symbol</i></b> Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatan
6		<b><i>Display Symbol</i></b> Layar Peraga ( <i>Monitor</i> )

Sumber: Kristanto, 2018:75-77