

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perancangan**

Menurut Soetam Rizky (2011:140) mengungkapkan Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Perancangan juga dapat diartikan proses mendeskripsikan, merencanakan dan mensketsa atau menyusun beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan fungsional yang lengkap.

#### **2.2 Sistem**

Menurut (Erawati, 2019) Sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau mencapai tujuan tertentu. Menurut (Erni Widarti, dkk, 2024) sistem merujuk pada suatu entitas yang terdiri dari elemen atau komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi secara kontinu atau berkesinambungan dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang terikat dan terpadu yang berlangsung terus-menerus.

#### **2.3 Informasi**

Menurut (Andrianof, 2018) Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya. Suatu sistem informasi dapat yang berkualitas dapat dilihat dari tiga hal yaitu:

1. Akurat

Informasi harus benar dan tidak boleh ada kesalahan. Harus secara cermat mengacu pada tujuannya, dan sumber informasi yang sah harus disampaikan kepada penerima

2. Tepat Waktu

Informasi yang diberikan kepada pengguna jangan sampai tertunda. Karena informasi adalah dasar untuk pengambilan Keputusan, informasi yang tidak diteruskan tidak lagi berharga. Keputusan selanjutnya dapat menjadi bencana bagi organisasi dan perusahaan.

### 3. Relevan

Informasi harus bermanfaat bagi pemiliknya. Pentingnya informasi bagi setiap orang berbeda.

Menurut (Tukino, 2018) Informasi adalah data yang diproses dalam bentuk yang lebih berguna bagi penerima dan dapat membantu membuat keputusan. Sumbernya adalah data. Data adalah bukti yang menjelaskan hasil gambaran dari kejadian-kejadian. Memproses data mentah akan mendapatkan hasil berupa informasi.

## 2.4 Sistem Informasi

Menurut (Moh Erkamim, 2023) Sistem Informasi (SI) adalah kerangka yang terdiri dari komponen manusia, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), data, prosedur, dan jaringan komunikasi yang terintegrasi secara sinergis. Tujuan utama dari sistem informasi adalah untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang relevan dan bermanfaat dalam konteks suatu organisasi atau lingkungan.

Menurut (Jonny Seah, 2020) sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok. Dalam mengolah informasi, Sistem informasi, Teknologi Informasi, dan komponen lainnya saling berkaitan dan memiliki peran yang berbeda. Sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari beberapa komponen dalam suatu organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi. Sedangkan, Teknologi merupakan salah satu komponen dalam Perusahaan yang terdiri dari struktur organisasi, prosedur, produk, sumber daya manusia, pelanggan, rekan-rekan dan sebagainya. Oleh sebab itu, keandalan sistem informasi dalam suatu organisasi terletak pada keterkaitan antar komponen yang ada, sehingga dapat menghasilkan dan mengalirkan suatu informasi yang berguna, cepat, akurat, detail terpercaya dan relevan untuk lembaga yang bersangkutan.

#### 2.4.1 Fungsi Sistem Informasi

Menurut (Anggraeni, E.Y, 2017) beberapa fungsi sistem informasi sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan aksesibilitas data yang ada secara efektif dan efisien kepada pengguna, tanpa dengan perantara sistem informasi
2. Memperbaiki produktivitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem
3. Menjamin tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis
4. Mengidentifikasi kebutuhan mengenai keterampilan pendukung sistem informasi
5. Mengantisipasi dan memahami akan konsekuensi ekonomi
6. Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi
7. Mengembangkan proses perencanaan yang efektif

#### 2.4.2 Manfaat Sistem Informasi

Menurut (Agusvianto,2017) manfaat adanya sistem informasi dalam suatu organisasi adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan pusat informasi berguna untuk mendukung pengambilan keputusan
2. Menyajikan informasi yang berguna untuk mengatur operasi atau rutin harian
3. Menyajikan informasi yang berhubungan dengan pengurusan

### 2.5 Pengertian Promosi

Menurut Laksana (2019:129) “promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut”.

Menurut Kotler & Armstrong dalam Ridwansyah (2017:52) mengemukakan bahwa “Promosi adalah alat atau aktivitas yang digunakan oleh perusahaan untuk mengomunikasikan nilai pelanggan”.

Dari definisi - definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal produk tersebut, sehingga menjadi pembeli yang selalu mengingat produk tersebut agar bersedia

menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

### 2.5.1 Fungsi Promosi

Banyaknya ragam bentuk promosi berawal dari perbedaan fungsi dan tujuannya. Hal ini yang mendasari promosi seperti apa yang lebih cocok untuk dilakukan, seberapa efektif promosi tersebut, dan tidak lupa media apa saja yang perlu digunakan.

Berikut fungsi promosi menurut Ardhi dalam (Fitria, 2016), yaitu:

#### 1. Menarik perhatian audiens

Melalui promosi diharapkan audiens akan menaruh perhatian pada produk kita, begitu kira-kira analoginya. Untuk mengenalkan produk agar orang tertarik, kita perlu tampil habis-habisan dengan promosi, apalagi itu adalah produk baru yang sudah banyak pesaing pendahulunya. Produk bisa dikemas dengan promosi yang menarik agar makin menarik dimata audiens.

#### 2. Menciptakan daya tarik pada diri audiens

Proses ini menjadi inti dari promosi. Sesuatu yang menarik dari suatu produk adalah hal yang harus diangkat dan ditonjolkan dalam promosi itu. Meski setiap produk pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan juga lebih ditonjolkan untuk membangun citra positif dari produk tersebut dan membangun kepercayaan pelanggan.

#### 3. Mengembangkan rasa keingintahuan audiens

Agar orang tertarik untuk semakin memiliki sesuatu, kembangkan rasa penasarannya. Ketika rasa penasaran dan ingin tahu semakin besar, orang akan cenderung mencari tahu akan informasi-informasi yang berhubungan dengan hal yang ingin diketahuinya. Berikanlah informasi-informasi yang menarik.

### 2.5.2 Tujuan Promosi

Menurut Malau (2017:112), Tujuan utama dari promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran pemasarannya. Secara terperinci tujuan promosi 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 dan membangun citra perusahaan
  - g. Mengurangi ketakutan dan kekhawatiran pembeli
2. Membujuk pelanggan sasaran (*persuading*) untuk:
    - a. Membentuk pilihan merek dan mengalihkan pilihan merek tertentu
    - b. Mengubah persepsi pelanggan terhadap atribut produk
    - c. Mendorong pembeli untuk belanja saat itu juga
    - d. Mendorong pembeli untuk menerima kunjungan wiraniaga (*salesman*)
  3. Mengingat (*reminding*), dapat terdiri atas:
    - a. Mengingat pembeli atau 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.

## 2.6 Website

Menurut (Susilo Muhammad, Kurniati Rezki, 2018) *Website* atau yang biasa disebut *Web* adalah layanan informasi yang menggunakan konsep tautan hypertext untuk menyederhanakan penelusuran atau navigasi informasi secara *online*. Dengan fitur ini, internet telah mewujudkan layanan tercepat. Dengan

menggunakan *web*, pengguna dapat menyorot kata atau gambar tertentu di dokumen yang ditautkan atau menelusuri ke media lain seperti dokumen, frasa, film, dan *file audio*.

## 2.7 Google Sites

*Google sites* adalah satu produk dari *google* yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dan halaman web dengan mudah, tanpa pengetahuan teknis mendalam tentang desain web. Kemudahan dalam mengakses informasi tersebut menjadikan media pembelajaran melalui Google Sites dapat dibuat lebih mudah dibandingkan media pembelajaran lainnya (Japrizal, 2021).

Beberapa ruang lingkup fitur dan kemampuan *Google site* sebagai berikut pembuatan pengeditan halaman web, templat, kolaborasi, *responsive*, dan *mobile-friendly*, integrasi *Google*, apps, dan publikasi dan akses control. Pembuatan dan pengeditan halaman web membangun halaman web dengan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, grafik, dan tautan tanpa perlu mengatak-atik kode HTML atau CSS. Templat pada Google Sites menyediakan beberapa templat yang telah dirancang sebelumnya untuk membantu Anda memulai dengan cepat. Templat ini mencakup kategori seperti situs pribadi, situs tim, situs proyek, dan lainnya. Kolaborasi dalam Google Sites merupakan bagian dari produk Google Workspace (sebelumnya G Suite), yang memungkinkan kolaborasi dalam waktu nyata dengan anggota tim Anda. Anda bisa mengundang orang lain untuk berkontribusi pada situs Anda atau memberikan izin akses berbeda-beda. Responsif dan *mobile-friendly* situs yang dibuat dengan Google Sites otomatis dioptimalkan untuk tampilan pada perangkat mobile dan desktop, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses konten di berbagai perangkat. Integrasi Google Apps dengan berbagai layanan Google lainnya, seperti Google Drive untuk menyimpan dan mengelola file, Google Calendar untuk menyinkronkan acara dan jadwal, Google Forms untuk menyelenggarakan survei atau kuesioner, dan lain-lain. Aksesibilitas Google Sites memiliki dukungan untuk aksesibilitas yang

memungkinkan Anda membuat situs yang dapat diakses dengan baik oleh orang-orang dengan berbagai kebutuhan. Publikasi dan akses kontrol menjadikan situs Anda terbuka untuk publik atau hanya dapat diakses oleh anggota tim tertentu dengan mengatur izin akses.

## **2.8 Konveksi**

Menurut Sri Wening dan Sicilia Savitri (2018:128) konveksi adalah usaha di bidang busana jadi yang dibuat secara besar-besaran. Jadi, konveksi adalah perusahaan pakaian jadi yang dibuat secara besar-besaran, yang dimana barang diproduksi dibuat berdasarkan ukuran standar dalam jumlah besar dan banyak.

Pengertian konveksi adalah sebuah proses pembuatan produk atau barang yang diberikan secara masyarakat atau irasional, biasanya dengan memanfaatkan mesin-mesin industri. Konveksi banyak digunakan untuk memproduksi barang-barang promosi seperti bantal, topi, tas, dan barang lainnya. Material yang biasanya digunakan dalam proses konveksi mudah dikerjakan dengan bahan-bahan seperti kain, kertas, dan plastik. Proses konstruktif meliputi beberapa tahapan, antara lain pemotongan (pemotongan), penjahitan (jahit-menjahit), dan penyelesaian (penyelesaian). Dalam proses ini, bahan baku yang digunakan akan diproses dengan koordinasi yang erat dengan mesin industri untuk mempermudah produksi dan menghasilkan produk yang berstandar dan berkualitas tinggi. Konvergensi biasanya dilakukan oleh bisnis atau industri yang memproduksi barang curah dalam jumlah besar atau produk yang membutuhkan proses manufaktur yang cepat dan efisien.

## 2.9 Flowchart

*Flowchart* adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika penanganan informasi atau grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur program atau sistem. Secara rasional, flowchart digunakan untuk dokumentasi dan alat bantu komunikasi (Rejeki & Tarmuji, 2013). Fungsi *flowchart* digunakan untuk memberikan gambaran dari suatu proses atau tahapan yang akan dilakukan sehingga mempermudah pengerjaan terhadap informasi yang dibutuhkan. Adapun jenis-jenis flowchart adalah sebagai berikut:

### a. *Flowchart* Sistem

*Flowchart* Sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, *Flowchart* ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem.

### b. *Flowchart* Program

*Flowchart* Program dihasilkan dari *Flowchart* Sistem. *Flowchart* Program merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi. Programmer menggunakan *Flowchart* program untuk menggambarkan urutan instruksi dari program komputer. Analis Sistem menggunakan *Flowchart* program untuk menggambarkan urutan tugas-tugas pekerjaan dalam suatu prosedur atau operasi.

### c. *Flowchart* Skematik

*Flowchart* skematik mirip dengan *Flowchart* Sistem yang menggambarkan suatu sistem atau prosedur. *Flowchart* Skematik ini bukan hanya menggunakan simbol-simbol *Flowchart* standar, tetapi juga menggunakan gambar-gambar komputer, peripheral, form-form atau peralatan lain yang digunakan dalam sistem. *Flowchart* Skematik digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan seseorang yang tidak familiar dengan simbol-simbol *Flowchart* yang konvensional.

Pemakaian gambar sebagai ganti dari simbol-simbol *Flowchart* akan menghemat waktu yang dibutuhkan oleh seseorang untuk mempelajari simbol abstrak sebelum dapat mengerti *Flowchart*.

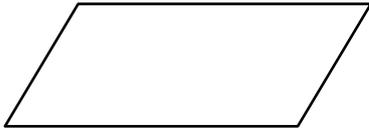
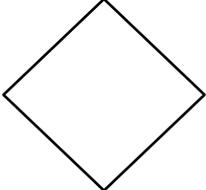
d. *Flowchart* Dokumen

*Flowchart Dokumen (Paperwork)* menelusuri alur dari data yang ditulis melalui sistem. Kegunaan utamanya adalah untuk menelusuri alur form dan laporan sistem dari satu bagian ke bagian lain

e. *Flowchart* Proses

*Flowchart* Proses merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem.

**Tabel 2. 1**  
**Makna Simbol *Flowchart***

| No. | Simbol  | Arti dan Makna  |
|-----|---|---|
| 1.  |    | <b>Terminator</b><br>Menyatakan awal dan akhir proses                             |
| 2.  |    | <b>Process</b><br>Menyatakan suatu proses yang dilakukan                          |
| 3.  |    | <b>Document</b><br>Menyatakan penginputan atau pengoutputan dokumen               |
| 4.  |   | <b>Input/Output</b><br>Menyatakan input/output tanpa tergantung pada jenisnya     |
| 5.  |  | <b>Decision</b><br>Menyatakan pilihan yang menyatakan dua keputusan ya atau tidak |
| 6.  |  | <b>Manual Operation</b><br>Menyatakan kegiatan yang dilakukan secara manual       |
| 6.  |  | <b>Flow atau Connecting line</b><br>Garis alur proses                             |

Sumber: *International Organization for Standardization (ISO), 2020*