

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Dasar Informasi**

##### **2.1.1 Pengertian Informasi**

Informasi adalah jumlah ketidak pastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima . Artinya, dengan adanya informasi tingkat kepastian menjadi meningkat (Shanon & Weaver, 2011:6). Informasi menurut Davis dalam Zakiyudin (2011:6) adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi merupakan salah satu sumber daya yang sangat diperlukan dalam suatu oraganisasi maupun individu.

Dari pengertian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarati bagi penerimanya.

##### **2.1.2 Karakteristik Informasi**

Menurut Davis dalam Zakiyudin (2011:6) informasi memiliki karakteristik antara lain:

1. Benar atau Salah

Informasi harus berhubungan dengan kebenaran terhadap kenyataan.

2. Baru

Informasi harus benar-benar baru bagi si penerima.

3. Tambahan

Informasi dapat memperbaruhi atau memberikan perubahan terhadap informasi yang ada.

4. Korektif

Informasi dapat digunakan untuk melakukan koreksi terhadap informasi sebelumnya yang salah atau kurang benar.

## 5. Penegas

Informasi dapat mempertegas informasi yang ada sebelumnya sehingga keyakinan terhadap informasi semakin meningkat.

Informasi dapat memberikan kontribusi terhadap pengambilan keputusan oleh pihak-pihak yang berkompeten, agar benar-benar mampu memberikan dukungan kepada proses pengambilan keputusan manajerial dan agar aplikasinya tepat, informasi yang dibutuhkan oleh organisasi harus memenuhi persyaratan kelengkapan, kemuktahiran, kehandalan, terolah dengan baik, tersimpan dengan rapi dan mudah ditelusuri dari tempatnya apabila diperlukan

### 2.1.3 Kualitas Informasi

Menurut Zakiyudin (2011:7) suatu informasi yang dikatakan berkualitas harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

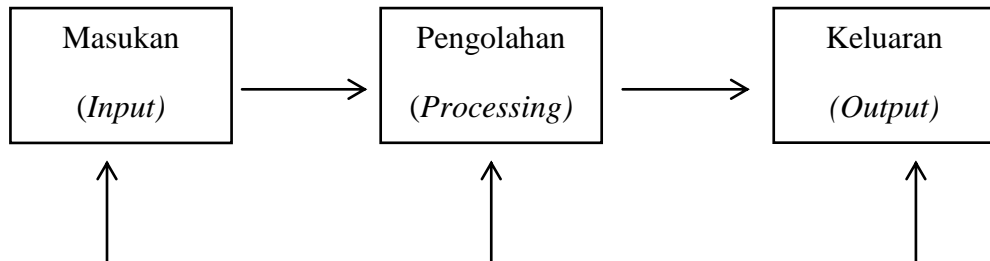
1. Relevansi artinya suatu informasi harus benar-benar memberikan suatu manfaat bagi yang membutuhkannya
2. Akurasi artinya informasi yang diterima harus dapat dipercaya
3. Ketepatan waktu artinya informasi yang diberikan merupakan informasi yang masih baru
4. Kelengkapan artinya informasi harus menyajikan suatu gambaran lengkap atas suatu masalah tertentu atau solusinya.

## 2.2 Konsep Dasar Sistem

### 2.2.1 Pengertian Sistem

Menurut Sutarbi (2005:3) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Menurut Jogiyanto (2005: 34) sistem merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

**Gambar 2.1 Model Sistem**

Sumber : Jogiyanto (2005), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan sistem merupakan sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain yang memiliki fungsi masing-masing untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### 2.2.2 Karakteristik Sistem

Menurut Sutabri (2005 : 11-12) model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana. Sistem juga memiliki beberapa karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

#### a. Konsep Sistem (*Components*)

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

#### b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Rung lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

#### c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan

merupakan energi bagi sistem tersebut dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

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

e. Masukan (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Contoh, sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi subsistem lain.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Contoh, sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi subsistem lain.

g. Pengolah Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

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

### 2.2.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Sutabri (2005 : 13) sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara suatu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, di antaranya:

- a. Sistem abstrak dan sistem fisik  
Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antar manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lainnya.
- b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia  
Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya seperti sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan intraksi manusia dengan mesin, yang disebut *human machine system*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine system* karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.
- c. Sistem deterministik dan sistem probabilistik  
Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.
- d. Sistem terbuka dan sistem tertutup  
Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

## 2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

### 2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi beberapa kumpulan komponen yang terintegrasi yang digunakan dalam pengolahan data pada akhirnya menghasilkan suatu informasi yang di butuhkan manajemen dalam suatu organisasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang ada di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan. (Zakiyudin, 2011:9)

Menurut Sutabri (2012:42) mengatakan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi untuk menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

### 2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Zakiyudin (2011:9) sistem informasi memiliki beberapa komponen seperti:

1. Perangkat keras (*hardware*), mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat Lunak (*software*), atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data
3. Basis Data (*database*), adalah sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
4. Prosedur, adalah sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
5. Personil atau orang, adalah semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, merupakan sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

## 2.4 Promosi

### 2.4.1 Pengertian Promosi

Menurut Erida (2009:9) promosi adalah bentuk komunikasi berupaya mempengaruhi perilaku pembelian pada konsumen potensial, dengan tujuan untuk menjelaskan kepada konsumen tentang manfaat dan nilai yang melekat pada suatu produk/jasa.

Promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan meningkatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal kepada produk/jasa yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Tjiptono dalam Erida (2009:9)

Dari beberapa pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan promosi merupakan bentuk komunikasi pemasaran untuk memberitahukan produk-produk perusahaan dan berupaya mempengaruhi/membujuk konsumen agar bersedia menerima, membeli dan loyal kepada produk/jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Hal ini sesuai dengan konsep pemasaran, agar kelangsungan hidup perusahaan terjamin maka dalam penyampaian produk yang dihasilkan perusahaan dapat menarik minat pembeli untuk menggunakan produk/jasa yang dihasilkan perusahaan tersebut.

#### **2.4.2 Tujuan Promosi**

Perusahaan yang menghasilkan barang/jasa menggunakan media promosi untuk berkomunikasi dengan konsumen dimana kegiatan promosi ini untuk memperkenalkan produk/jasa yang dihasilkan oleh perusahaan tidak hanya digunakan sebagai media memperkenalkan produk/jasa yang dihasilkan perusahaan tetapi juga untuk mempertahankan dan meningkatkan volume penjualan perusahaan.

Tujuan dari pada perusahaan melakukan promosi menurut Tjiptono (2005:221) adalah menginformasikan (*informing*), mempengaruhi dan membujuk (*persuading*) serta meningkatkan (*reminding*) pelanggan tentang perusahaan dan bauran pemasarannya. Pemasar perlu mengetahui tujuan dari promosi yang akan dilakukan agar pemasar terbantu dalam menyiasati bagaimana promosi tersebut dapat mendukung program pemasaran.

Sedangkan menurut Rangkuti (2009:28) tujuan promosi hendak melihat tingkatan pengetahuan pelanggan. Terdapat tiga tujuan promosi, yaitu:

1. Memberikan Informasi.
2. Mengubah sikap dan keyakinan atau perasaan.
3. Menstimulasi agar pelanggan melakukan pembelian.

Kegiatan promosi yang dapat dilakukan antara lain *competitive advertising*, *personal selling*, promosi penjualan, serta berbagai kegiatan pada *point of sales*. Pengaruh dari promosi ini adalah pelanggan berpikir untuk mengubah pikirannya. Dampak yang bertujuan untuk membangkitkan

keinginan atau merangsang pembelian adalah pelanggan merasa yakin sehingga mau melakukan pembelian. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan antara lain memberikan hadiah sampai batas tertentu, memberikan contoh produk, kupon, *door prize*, dan sebagainya. Promosi ini ditujukan untuk:

1. Pelanggan loyal, yaitu dengan memberikan program loyalitas
2. Pelanggan pesaing, yaitu dengan memberikan contoh produk agar pelanggan tersebut mencoba dan akhirnya berpindah.

## 2.5 Website

### 2.5.1 Definisi Dasar Website

Menurut Yuhefizar (2006:2) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang dapat berupa teks, suara (*audio*), animasi, gambar dan bahkan dalam format video yang dapat diakses melalui sebuah *software* yang di sebut *browser*.

*Website* merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer. *Website* memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

#### 1. Nama Domain (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)

URL atau *Domain name* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website* atau dengan kata lain alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada internet sebagai contoh; [www.detik.com](http://www.detik.com)

#### 2. Rumah tempat *website* (*Web Hosting*)

*Web Hosting* adalah ruangan yang terdapat didalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan dalam *website*.



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

Bahasa program adalah bahasa yang digunakan untuk menterjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat di akses.

Contohnya : HTML, ASP, PHP, JSP, *Java Scripts*.

### 4. Desain *website*

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts program*) unsur selanjutnya yang paling penting ada mendesain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung *website*.

(<http://www.balebengong.net/teknologi/2007/08/01/pengertian-website-dan-unsur-unsurnya.html>)

#### 2.5.2 *Website Statis*

Situs web statis merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemuktahiran isi atas situs web tersebut dilakukan secara manual. Ada tiga jenis perangkat utilitas yang bisa digunakan dalam pengaturan web statis:

##### 1. Editor Teks

Perangkat utilitas yang digunakan untuk menyunting halaman web misalnya: *Notepad*, *WordText* dan *TextEdit*.

##### 2. Editor WYSIWYG

Perangkat lunak utilitas penyunting halaman web yang dilengkapi dengan antar muka grafis dalam perancangan serta pendisainnya, berkas halaman web umumnya tidak disunting secara langsung oleh pengguna melainkan utilitas ini akan membuat secara otomatis berbasis dari laman kerja yang dibuat oleh pengguna. Perangkat lunak ini misalnya: *Microsoft Frontpage* dan *Macromedia Dreamweaver*.

##### 3. Editor Berbasis Template

Beberapa utilitas tertentu seperti *rapidweaver* dan *iWeb*, pengguna dapat dengan mudah membuat sebuah situs web tanpa harus mengetahui bahasa

*HTML*, melainkan menyunting halaman web seperti halnya halaman biasa, pengguna dapat memilih *template* yang akan digunakan oleh utilitas ini untuk menyunting berkas yang dibuat pengguna dan menjadikannya halaman web secara otomatis.

### 2.5.3 Website Dinamis

Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik didesain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.

Tidak seperti halnya situs web statis, pengimplementasian situs web dinamis umumnya membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks dibandingkan situs web statis. Hal ini disebabkan karena pada situs web dinamis halaman web umumnya baru akan dibuat saat ada pengguna yang mengaksesnya, berbeda dengan situs web statis yang umumnya telah membentuk sejumlah halaman web saat diunggah deserver web sehingga saat pengguna mengaksesnya *server web* hanya tinggal memberikan halaman tersebut tanpa perlu membuatnya terlebih dahulu.

Untuk memungkinkan *server web* menciptakan halaman web pada saat pengguna mengaksesnya, umumnya pada *server web* dilengkapi dengan mesin penterjemah bahasa *skrip* (*PHP*, *ASP*, *ColdFusion*, atau lainnya), serta perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional seperti *MySQL*.

Struktur berkas sebuah situs web dinamis umumnya berbeda dengan situs web statis, berkas-berkas pada situs web statis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk sebuah situs web. Berbeda halnya dengan situs web dinamis, berkas-berkas pada situs web dinamis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk perangkat lunak aplikasi web yang akan dijalankan oleh mesin penerjemah server web, berfungsi

memanajemen pembuatan halaman web saat halaman tersebut diminta oleh pengguna.

## **2.6 Perangkat yang Digunakan**

### **2.6.1 Joomla**

Joomla adalah perangkat lunak *content management system* (CMS) untuk membangun sebuah *website*. Istilah joomla berasal dari bahasa Swahili, yang artinya adalah kebersamaan. Karena joomla dikembangkan oleh developer berbasis komunitas.

Selain joomla, ada banyak CMS yang tersedia untuk membuat *website* antara lain: *Drupal, Prestashop, SMF, Moodle* dan lain-lain. Salah satu kelebihan joomla yang tidak dimiliki oleh CMS lain yaitu memberikan kebebasan bagi pembuat untuk berkreasi, dengan joomla kita bebas berkeaktifitas dengan memanfaatkan fitur-fitur Joomla yang telah ada sehingga kita dapat mengembangkan web unik sendiri. Hal terpenting dari joomla yaitu penggunaannya yang tidak terlalu sulit sehingga semua orang dapat membuat webnya sendiri.

### **2.6.2 XAMPP**

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. 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 operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP* dan *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.