

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

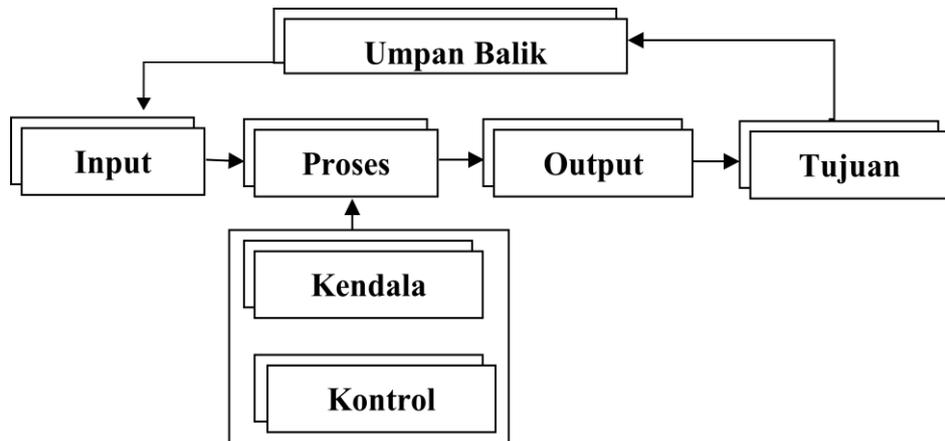
### 2.1 Konsep Dasar Sistem

#### 2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memroses masukan (*Input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Kristanto, 2007:1)

Menurut Sutabri (2005:5) menyebutkan bahwa suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu.

Selain kedua pendapat diatas, Wahyono (2004:13) menyatakan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut adalah model umum sistem menurut Wahyono:



**Gambar 2.1**  
**Model Umum Sistem**

(Sumber: Wahyono “Sistem Infomasi Berbasis Komputer”, 2004)

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan yang terdiri dari beberapa bagian yang saling terkait dan tersusun membentuk suatu proses kerja agar mencapai suatu tujuan tertentu.

### **2.1.2 Karakteristik Sistem**

Al Fatta (2007:5) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya diantaranya yaitu:

1. Batasan (*boundary*) yaitu penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*) yaitu merupakan segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*) merupakan sumberdaya yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
4. Keluaran (*output*) yaitu sumberdaya atau produk yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen yang merupakan kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi.
6. Penghubung (*interface*) yaitu tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*) area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

### 2.1.3 Klasifikasi Sistem

Pangestu (2007:2) menyatakan bahwa sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Berikut adalah klasifikasi sistem menurut Pangestu yaitu:

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai 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-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.
- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*. Sistem informasi akuntansi merupakan sistem informasi yang termasuk dalam penjelasan diatas.
- c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem

tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relaively closed system*. sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis, terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

## **2.2 Konsep Dasar Informasi**

### **2.2.1 Pengertian Informasi**

Menurut Sutabri (2005:23) “informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

Wahyono (2004:3) menyatakan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

Informasi juga berarti kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Kristanto, 2007:7).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan informasi adalah sekumpulan data yang telah diolah atau diproses yang kemudian dapat dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

### **2.2.2 Karakteristik Informasi**

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

a. Benar atau Salah

Informasi harus berhubungan dengan kebenaran terhadap kenyataan.

b. Baru

Informasi harus benar-benar baru bagi si penerima.

c. Tambahan

Informasi dapat memperbarui atau memberikan perubahan terhadap informasi yang ada.

d. Korektif

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

e. Penegas

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

Pengambilan keputusan yang dilakukan setiap organisasi merupakan hasil kontribusi suatu informasi yang telah dihimpun dan menarik garis kesimpulan untuk melaksanakan suatu pengambilan keputusan pada suatu organisasi.

### **2.2.3 Kualitas Informasi**

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

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

## 2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

### 2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

“Sistem informasi merupakan serangkaian elemen-elemen yang tersusun untuk digunakan dalam pengolahan data sehingga dapat menghasilkan informasi yang baik bagi para penerimanya. Sistem informasi merupakan kumpulan beberapa komponen yang terintegrasi yang digunakan dalam pengolahan data dan pada akhirnya menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan manajemen dalam suatu organisasi”. (Wahyono, 2004:18)

Sutabri (2012:42) menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang membantu dalam menyediakan informasi kepada pihak luar dan juga untuk membantu dalam pengambilan keputusan.

### 2.3.2 Komponen Sistem Informasi

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

- a. Perangkat Keras (*hardware*), mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat Lunak (*software*), atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Basis Data (*database*), adalah sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- d. Prosedur, adalah sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.

- e. Personil atau orang, adalah semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data, merupakan sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

## **2.4 Konsep Dasar Pemasaran**

### **2.4.1 Pengertian Pemasaran**

“Pemasaran adalah suatu proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Tujuan pemasaran adalah mengetahui dan memahami pelanggan sedemikian rupa sehingga produk atau jasa itu cocok dengan pelanggan dan selanjutnya menjual dirinya sendiri”. (Kotler, 2009:7)

Kotler juga menjelaskan bahwa Pemasaran merupakan suatu kegiatan mengenalkan dan menawarkan apa yang dihasilkan oleh perusahaan. Adanya pemasaran diharapkan dapat membantu konsumen menemukan apa yang dibutuhkan. Adapun bauran pemasaran itu sendiri memiliki 4 unsur utama yaitu:

- a. *Product* yaitu produk yang dipasarkan
- b. *Price* adalah harga produk yang ditawarkan ke konsumen
- c. *Promotion* merupakan kegiatan untuk memperkenalkan kepada konsumen mengenai produk yang ditawarkan oleh perusahaan.
- d. *Place* adalah komponen yang dipakai untuk membuat produk yang dijual dapat dijangkau oleh konsumen.

### **2.4.2 Pengertian Sistem Informasi Pemasaran**

Jogiyanto (2005:233) menjelaskan bahwa Sistem informasi pemasaran atau *marketing information system* merupakan sistem informasi yang diterapkan di fungsi pemasaran. Sistem informasi ini mempunyai enam komponen-komponen masukan, bentuk, keluaran, basis data, teknologi dan

kontrol. Perbedaan komponen-komponen ini antar sistem-sistem informasi lainnya adalah konteks letak dari sistem informasinya. Misalnya untuk Sistem Informasi ini, modelnya berupa model pemasaran, basis datanya merupakan basis data pemasaran dan keluarannya adalah laporan-laporan yang berisi informasi pemasaran.

## **2.5 E-Commerce**

Mc. Leod dan George (2008:61) dalam bukunya menjelaskan bahwa *E-Commerce* dilaksanakan oleh perusahaan untuk dapat mencapai perbaikan organisasi secara keseluruhan. perbaikan-perbaikan ini diharapkan merupakan hasil dari tiga manfaat utama yaitu:

- a. Perbaikan layanan pelanggan sebelum, selama, dan setelah penjualan
- b. Perbaikan hubungan dengan pemasok dan komunitas keuangan
- c. Peningkatan imbal hasil ekonomi atas pemegang saham dan investasi pemilik.

Selain manfaat *E-Commerce* yang dijelaskan sebelumnya, Chaffey et all (2000:325) menyatakan bahwa *E-commerce* merupakan transaksi penjualan dan pelayanan yang dilakukan dengan menggunakan internet dan media digital lainnya. *E-Commerce* juga merupakan transaksi jual-beli yang dilaksanakan secara *online* melalui sebuah laman yang disediakan dan atau dirancang oleh perusahaan guna menambah efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaannya.

## **2.6 Website**

*Website* merupakan suatu halaman internet yang dibuat untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Saat ini *website* telah digunakan oleh perusahaan, pemerintahan dan pelaku bisnis dalam memperkenalkan diri mereka (Sutabri,2005).

### **2.6.1 Website Statis**

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

tiga jenis perangkat lunak yang digunakan dalam pengaturan situs web statis ini ([https://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web#Situs\\_web\\_statis](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web#Situs_web_statis)) diantaranya yaitu:

- a. Editor *teks* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyunting berkas halaman web, misalnya: *notepad* atau *text edit*.
- b. Editor *WYSIWG*, merupakan perangkat lunak penyunting yang dilengkapi dengan antar muka grafis dalam perancangan serta pendesainannya. Misalnya *Macromedia Dreamweaver*.
- c. Editor berbasis *template*, yaitu editor yang dapat dengan mudah digunakan tanpa harus mengetahui bahasa *HTML* melainkan menyunting halaman web seperti halnya halaman biasa, pengguna dapat memilih *template* yang akan digunakan oleh pengguna untuk menyunting berkas yang dibuat pengguna dan menjadikannya halaman *web* secara otomatis.

### 2.6.2 Website Dinamis

Pengimplementasian situs *web* ini membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks dibandingkan situs web statis. Hal ini disebabkan karena pada situs ini halaman web umumnya telah membentuk sejumlah halaman *web* saat diunggah di server *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 penerjemah bahasa *script* serta perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional seperti *MySQL*.

Struktur berkas sebuah situs web dinamis umumnya berbeda dengan situs web statis. Berkas-berkas Situs web dinamis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk perangkat lunak aplikasi web yang akan dijalankan oleh mesin penerjemah *server web*, berfungsi memajemen pembuatan halaman web saat halaman tersebut diminta oleh pengguna. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web#Situs\\_web\\_dinamis](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web#Situs_web_dinamis)).

Sidik (2006:3) *PHP* merupakan script untuk pemrograman script web *server-side*, script yang membuat dokumen *HTML* secara *on the fly*, dokumen *HTML* yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen *HTML* yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor *HTML*.

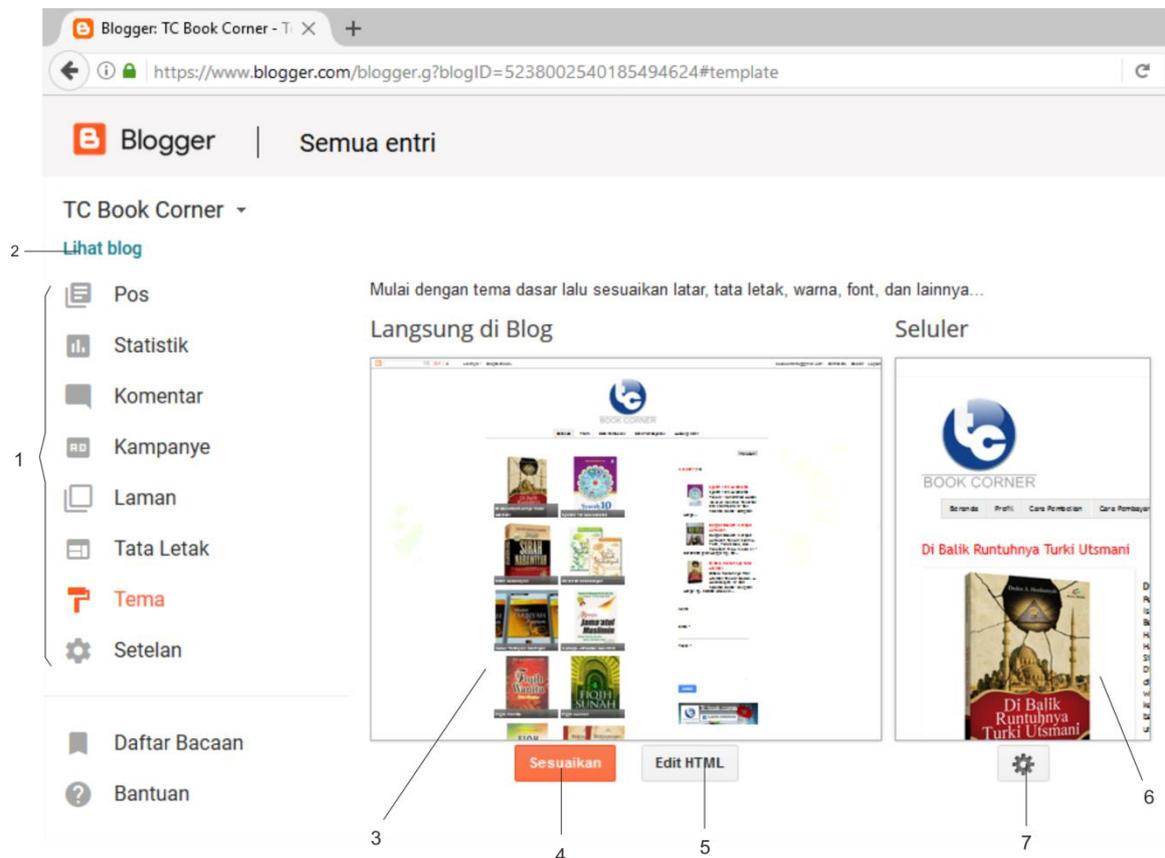
Dengan menggunakan *PHP* maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update data* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan script *PHP*. *PHP* merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan pada sisi server dan diproses di server. Hasilnya akan dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak pembuat *database* yang bersifat terbuka atau *open source* dan berjalan disemua *platform* baik *Linux* maupun *Windows*, *MySQL* merupakan program pengakses *database* yang bersifat *network* sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Pengguna Banyak).

### 2.6.3 Blog

Menurut Progress Tech (dalam Afiatun, 2016:18) Blog merupakan sebuah wadah *online* sebagai situs web yang terdiri dari berberapa halaman yang memuat berbagai tulisan dalam format teks yang bisa disisipi gambar dan lainnya yang ditampilkan dengan aplikasi web berupa sistem manajemen konten dari setiap topik yang ditulis untuk disajikan sebagai bentuk informasi

Berikut adalah jendela pengeditan informasi pada [blogspot.co.id](http://blogspot.co.id) beserta menu editornya:



**Gambar 2.**  
**Jendela Utama Editor Web Blog**

(Sumber: blogger.com)

1. Menu edit merupakan sub bagian yang dilakukan untuk melakukan perubahan tampilan pada laman yang dipublikasi. Menu edit terdiri dari:
  - a. Pos: digunakan untuk membuat entri baru, melihat entri yang telah di publikasi, mengedit entri, dan membuat draf.
  - b. Statistik: untuk melihat data statistik penayangan pos, sumber lalu lintas, dan melihat negara yang mengunjungi blog.
  - c. Komentar: untuk melihat komentar pengunjung blog dan membalas komentar pengunjung.
  - d. Kampanye: digunakan untuk mendatangkan pembaca baru dan membuat pembaca datang kembali dengan membuat iklan, dan lain sebagainya
  - e. Laman: merupakan sub menu halaman pada blog dapat ditambah maupun dikurang.

- f. Tata Letak: digunakan untuk mengatur tata letak bentuk blog, menambahkan atau menghapus gadget, dan juga mengedit *header* dan *footer*.
  - g. Tema: digunakan untuk mengedit tema tampilan blog pada bentuk web normal dan juga pada bentuk seluler
  - h. Setelan: pengaturan dasar pada akun blog
- 
- 2. Ikon untuk menampilkan *web* yang telah dibuat
  - 3. Tampilan laman dalam bentuk web normal atau pada jendela *browser* komputer
  - 4. Ikon untuk menyesuaikan tampilan menggunakan *layout* yang disediakan blogspot
  - 5. Ikon untuk mengedit dengan bahasa pemrograman HTML
  - 6. Tampilan laman dalam bentuk seluler
  - 7. Ikon untuk mengatur tampilan laman dalam bentuk seluler