

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Teori Umum

2.1.1. Sistem informasi

Kata “sistem” sering kali digunakan dalam percakap sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi banyak. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka (Husda, 2012: 111).

Sistem (*system*) juga merupakan kumpulan dari sub-sub sistem, elemen-elemen, *prosedur-prosedur*, yang saling berintergrasi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti informasi, target atau *goal* (Ali dan Wangdra, 2010: 8). Menurut beberapa ahli terdapat pengertian sistem antara lain:

1. Menurut Jerry FithGerald dalam Husda (2012: 111), sistem adalah suatu jaringan kerja dari *prosedur-prosedur* yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
2. Menurut Ludwig Von Bartalanfy dalam Husda (2012: 112), sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantaranya unsur-unsur tersebut dengan lingkaran.

3. Menurut L.Ackof dalam Husda (2012: 112), sistem adalah setiap kesatuan secara koseptual atau fisik yang terdiri dari bagian –bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.
4. Menurut Raymond Mcleod dalam Husda (2012: 112), sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu.
5. Menurut Raymond B.Davis dalam Husda (2012: 112), sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

2.1.1.1. Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri dari *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen sistem (*component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi secara keseluruhan.

2. Batasan sistem (*Boundary*)

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

3. Lingkungan luar sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada di luar lingkup atau batasan yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan juga dapat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan sistem (*input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut dengan masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit komputer, "*program*" adalah

maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer.

Sementara “data” adalah *signal input* yang akan diolah menjadi informasi.

6. Keluaran sistem (*Output*)

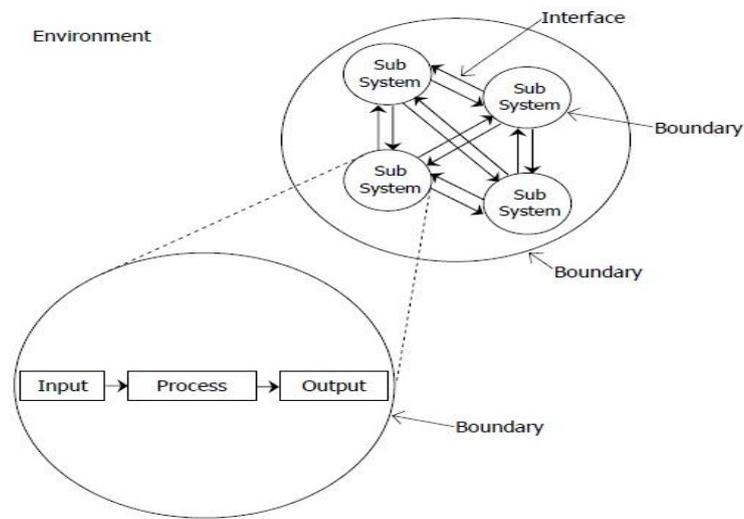
Hasil dari energi yang diolah akan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, dimana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan input bagi subsistem lainnya.

7. Pengolahan sistem (*procces*)

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

8. Sasaran sistem (*goal*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang dihasilkan. Dengan kata lain suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. (Husda, 2012: 112-114)



Gambar 2.1 karakteristik sistem menurut Husda (2012: 115)

2.1.1.2. Klasifikasi Sistem.

Menurut Sutabri (2012: 15), sistem merupakan suatu bentuk *integrasi* antar suatu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya:

1. Sistem abstrak (*Abstract System*) dan sistem fisik (*Physical System*)

abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem *teologia*, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem *administrasi personalia* dan lain sebagainya.

2. Sistem alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan manusia (*Human Mode System*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut human machine sistem. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh human machine sistem karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem tertentu (*Deterministic System*) dan sistem tak tentu (*Probabilistic System*)

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. 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 *probabilistic*.

4. Sistem terbuka (*Open System*) dan sistem tertutup (*Close System*)

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 oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya (Sutabri, 2012: 15).

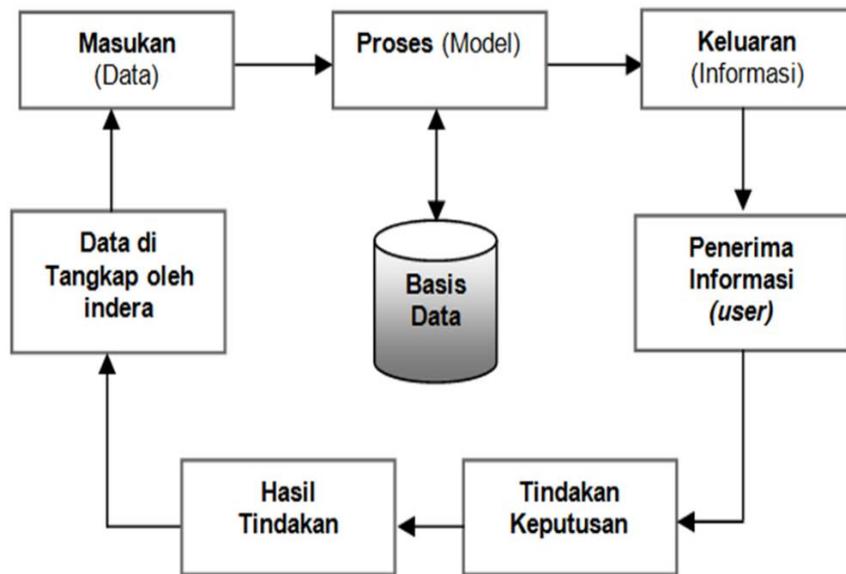
2.1.2. Informasi

Dalam suatu organisasi atau perusahaan, informasi merupakan suatu yang memiliki arti yang sangat penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Davis dalam Husda (2012: 117) informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi sipenerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang, sedangkan menurut Raymond Mcleod dalam buku Husda (2012: 117), informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengumpulan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap

sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Siklus Informasi Menurut Husda (2012: 118)

Syarat-syarat Informasi yang berkualitas harus akurat, tepat pada waktunya dan relevan.

1. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merusak atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat waktu

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan land\asan didalam pengambil keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi.

3. Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda-beda (Husda, 2012: 118-119).

2.1.3. Pengembangan Dan Perancangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi merupakan tindakan mengubah, mengganti atau menyusun sistem lama menjadi sistem baru baik secara sebagian maupun keseluruhan untuk memperbaiki sistem yang selama ini berjalan (yang telah ada). Desain atau perancangan merupakan upaya untuk mengkontruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan (mungkin *informal*) akan *spesifikasi* kebutuhan *fungsi*onal, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara *implicit* atau *eksplisit* dari segi performasi maupun sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu, dan perangkat. Proses perancangan dan pengembangan sistem informasi, mulai dari konsep sampai dengan *implementasi* disebut dengan istilah *sdlc* (*system development life cycle*) Sutabri (2012: 52).

2.1.3.1. SDLC (*System Development Life Cycle*)

Sdlc atau *system development life cycle* adalah proses pengembangan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan metode-metode dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Menurut Rosa (2011: 24-26) tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut:

1. Inisiasi (*initiation*)

Tahapan ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.

2. Pengembangan konsep sistem (*system concept development*)

Mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya manajemen rencana, dan pembelajaran kemudahan sistem

3. Perencanaan (*planning*)

Mengembangkan rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (*resource*) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi

4. Analisis kebutuhan (*requirement analysis*)

Menganalisis kebutuhan pemakai sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan pemakai (*user*). Membuat dokumen kebutuhan fungsional.

5. Desain (*design*)

Mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain sistem focus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi kebutuhan.

6. Pengembangan (*development*)

Mengkonversi *design* ke sistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan. Membuat basis data dan mempersiapkan prosedur kasus pengujian, mempersiapkan backup atau file pengujian, pengkodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program, peninjauan pengujian.

7. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)

Mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang spesifikasi pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas (*quality assurance*) dan user. Menghasilkan laporan analisis pengujian. Implementasi (*implementation*)
Termasuk pada persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi (lingkungan pada user) dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.

8. Operasi dan pemeliharaan (*operation and maintenance*)

Mendeskr[i]sikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi pada lingkungan produksi, termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.

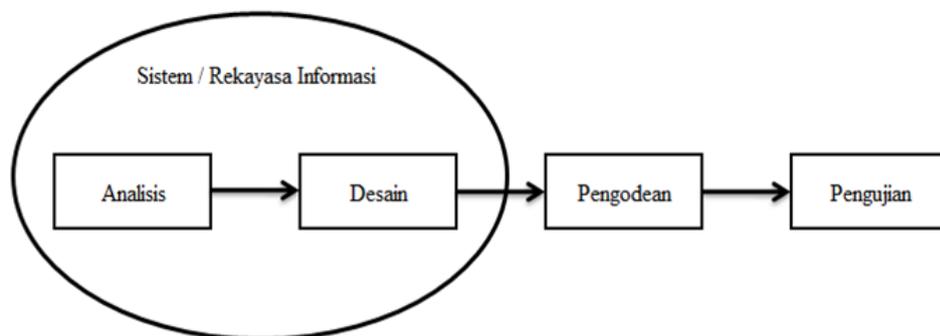
9. Disposisi (disposition)

Mendeskripsikan aktifitas akhir dari pengembangan sistem dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktifitas user.

2.1.3.2. Pengembangan Sistem Dengan Waterfall

Dalam perancangan sistem informasi penjualan ini penulis menggunakan metode waterfall. Metode waterfall sering juga disebut model sekuensi linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak atau terurut dimulai dari analisis, design, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Gambar menjelaskan bahwa metode waterfall menekankan pada sebuah keturunan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.



Gambar 2.3 Ilustrasi Model Waterfall Rosa (2013: 29)

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode waterfall:

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk stuktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

e. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan ini terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

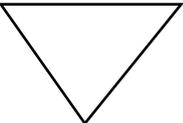
2.1.3.3. Flowchart.

Flowchart adalah penyajian secara grafis dari sistem informasi dan sistem operasi yang terkait (Diana dan Setiawan; 2011 41-42). Sistem informasi disini meliputi proses, aliran logis, *input*, *output*, dan arsip. Sedangkan sistem operasi yang terkait mencakup entitas, aliran fisik, dan kegiatan operasi. Sistem *flowchart* menampilkan proses informasi dan proses operasi (meliputi siapa yang terlibat, apa yang dilakukan, bagaimana prosesnya, dan dimana proses tersebut dilakukan) dari segi logika dan fisik, baik berupa kegiatan manual maupun berbasis komputer. Sistem *flowchart* memberi gambaran yang lengkap mengenai sebuah sistem. Sistem *flowchart* memasukan konteks operasi dan manajemen ke dalam sistem. Akan tetapi keduanya apabila digunakan bersama-sama merupakan metode yang saling melengkapi untuk menjelaskan sebuah sistem. Berikut adalah simbol-simbol *flowchart*:

Tabel 2.1 simbol flowchart

<i>Input</i>		Dokumen
		Gabungan Dokumen
		Manual Keying
		Kartu Plong

Tabel lanjutan 2.1

Proses		Proses manual
		Proses berbasis komputerisasi
Output		Dokumen atau laporan
		Catatan akuntansi (jurnal, buku besar)
Arsip		Disk
		Pita magnetik
		Arsip A = menurut abjad B = menurut nomor T = menurut tanggal

Sumber: Diana dan setiawan (2011: 43-44)

2.1.3.4. Uml (*Unified Modeling Language*).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013: 133) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek.

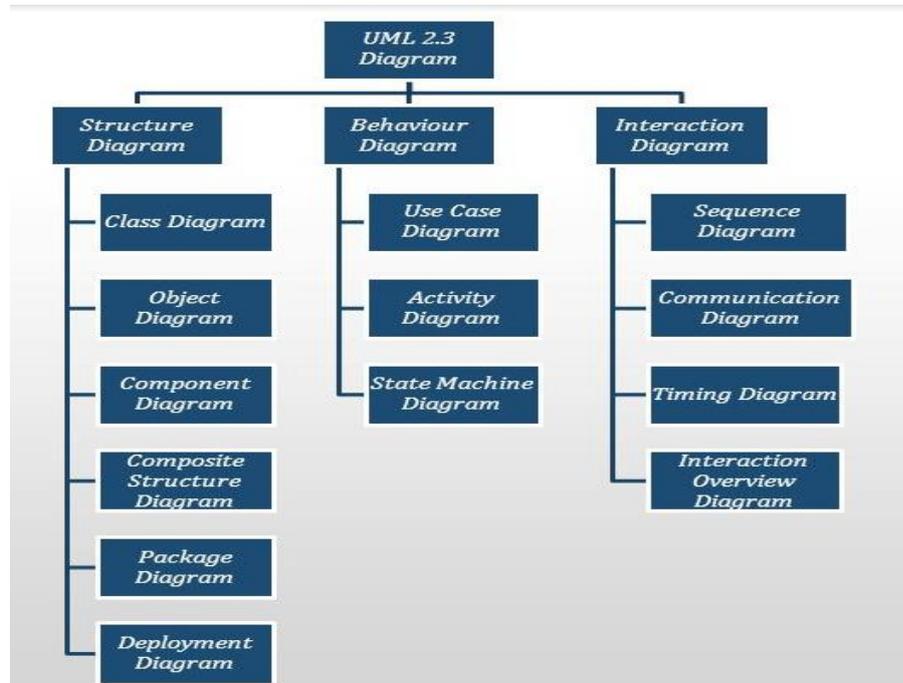
Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dan subsistem maupun sistem lain yang diluarnya.

Dengan pemodelan menggunakan UML, pengembang dapat melakukan:

1. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan
2. Penelaahan bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirim pesan dan saling berkerjasama satu sama lain.
3. Menguji apakah sistem perangkat lunak sudah berfungsi seperti seharusnya
4. Dokumentasi sistem perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu dimasa akan datang.

2.1.3.4.1. Diagram Uml

Diagram UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori.



Gambar 2.4 Diagram UML Menurut Rosa (2013: 140)

Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut:

1. Structure diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. Behavior diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. Interaction diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antara subsistem pada suatu sistem

Dari 13 diagram diatas, peneliti dalam melakukan perancangan peneliti hanya menggunakan class diagram, use case diagram, dan activity diagram, berikut penjelasan masing-masing diagram:

1. Class diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Dalam mendefinisikan metode yang ada di dalam kelas perlu memperhatikan *cohesion* dan *coupling*. *Cohesion* adalah ukuran seberapa dekat keterkaitan instuksi di dalam sebuah metode terkait satu sama lain sedangkan *Coupling* adalah ukuran seberapa dekat keterkaitan instuksi antara metode yang satu dengan metode yang lain dalam sebuah kelas. Dalam diagram kelas terdapat beberapa simbol dalam penggunaannya, (Rosa, 2013: 141-144).

Tabel 2.2 simbol class diagram

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

<p>Kelas</p> <table border="1"> <tr> <td>Nama_kelas</td> </tr> <tr> <td>+atribut</td> </tr> <tr> <td>+operasi()</td> </tr> </table>	Nama_kelas	+atribut	+operasi()	Kelas pada stuktur system
Nama_kelas				
+atribut				
+operasi()				
<p>antar muka / interface</p> <p>nama_interface</p> 	Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorientasi objek			
Simbol	Deskripsi			
<p>Asosiasi / association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum,asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity			
<p>Asosiasi berarah / directed association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum,asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity			
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generlisasi-spesialisasi (umum khusus)			
<p>Kebergantungan /dependecy</p> 	Relasi antara kelas dengan makna ketergantungan antar kelas			
<p>Agregasi / aggregation</p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whol-part)			

Sumber: Rosa (2013: 146-147)

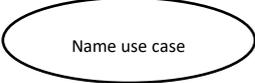
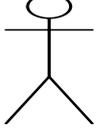
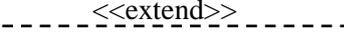
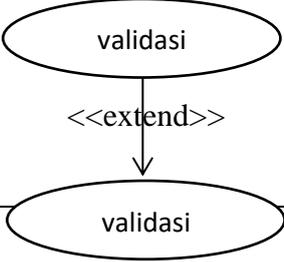
2. Use Case Diagram

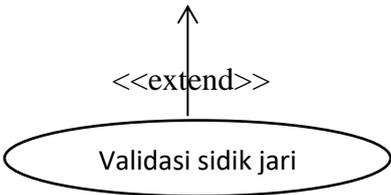
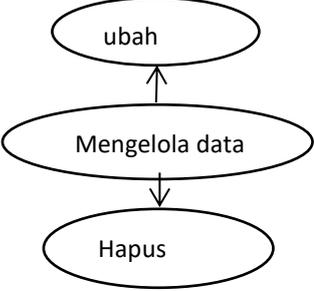
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisia apa yang disebut aktor dan use case.

- a. Aktor: merupakan orang, proses, atau sistem lain berinterasi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

- b. Use case: merupakan fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor. Simbol dalam use case diagram adalah berikut:

Tabel 2.3 simbol use case diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="501 689 619 719">Use case</p> 	<p data-bbox="751 689 1358 869">Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal di awal frase nama usecase.</p>
<p data-bbox="391 900 560 929">Aktor / actor</p> 	<p data-bbox="751 900 1358 1151">Orang, proses, atau sistem yang lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.</p>
<p data-bbox="391 1198 730 1227">Asosiasi /association</p> 	<p data-bbox="751 1198 1358 1303">Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p data-bbox="391 1348 603 1377">Ektensi / extend</p> 	<p data-bbox="751 1348 1358 1675">Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan yaitu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan sama dengan use case yang ditambahkan misal arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.</p> 

	
<p>Generalisasi / generalization</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu yang lebih umum dari lainnya, misalnya arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasi (umum).</p> 
<p>Menggunakan include / uses</p> <p><<include>> -----</p> <p><<uses>> —————></p>	<p>Relasi use case tambah ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case. Ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case .</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case: Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case yang ditambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan. Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan</p>

Sumber: Rosa (2013: 156)

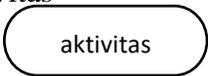
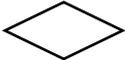
3. Activity Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis. Activity Diagram juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang di definisikan.
- b. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
- c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan khusus ujiannya.
- d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Menurut Rosa (2013: 162) Activity Diagram memiliki beberapa simbol dalam penggunaannya. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada Activity Diagram.

Tabel 2.4 Simbol activity diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / joint 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir			
Simbol	Deskripsi			
Swimlane <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">Nama swimlane</td> </tr> </table> Atau <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">Nama swimlane</td> <td style="width: 50px;"></td> </tr> </table>	Nama swimlane	Nama swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
Nama swimlane				
Nama swimlane				

Sumber Rosa (2013: 162-163)

2.2. Tinjauan Teori Khusus

2.2.1. Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin *“inter”* yang berarti *“antara”* secara kata per kita internet berarti jaringan antara atau penghubung. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari yang mulai statis hingga dinamis dan interatif.

Menurut Mac Bride (1997) dalam Husda (2012: 161), internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). Sedangkan

menurut John December (1997) dalam Husda (2012: 161), internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang bekerja sama secara global mendistribusikan pertukaran informasi melalui *protokol TCP/IP*.

Jadi, internet merupakan sistem global jaringan komputer yang berhubungan menggunakan standar internet *protocol suite (TCP/IP)* untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Jaringan tersebut terdiri dari jutaan jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan jaringan pemerintah, dari lokal ke lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah kode array yang luas dari teknologi jaringan elektronik, nirkabel dan optik.

2.2.2. Sistem Penjualan

Menurut Rejeki, dkk (2011), penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar mencapai tujuan organisasi, atau penjualan merupakan suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada pada usahan pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba.

2.2.2.1. Tujuan Penjualan

1. Tujuan utama penjualan yaitu : mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan oleh produsen dengan pengelolaan yang baik dan mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya, namun hal ini perlu peningkatan kinerja dari pihak distributor dalam menjamin mutu barang atau jasa yang akan di jual tersebut.

2. Mencapai tujuan yaitu dalam perusahaan harus memiliki tujuan penjualan yang dicapai.

2.2.2.2. Syarat Penjualan

1. Ada penjual, ada pembeli
2. Ada barang, jasa dan lain-lain yang akan dijual
3. Alat tukar yang sah

2.2.2.3. Jenis- Jenis Penjualan

1. Trade selling adalah suatu jenis penjualan yang dilakukan oleh wiraniaga kepada grosir-grosir, dengan tujuan dijual kembali
2. Missionary selling adalah dalam hal yang satu ini wirausaha berusaha meningkatkan penjualan serta dengan mendorong pembeli yang tentunya untuk membeli produk atau jasa dari penyalur perusahaan, dalam hal ini perusahaan tersebut/ yang bersangkutan mempunyai penyalur sendiri dalam pedistribusian produk/jasanya
3. Techincal selling adalah berusaha meningkatkan penjualan dengan memberi saran dan nasehat kepada pembeli/konsumen dari barang dan jasanya. Dalam hal satu ini wirausaha tersebut memiliki tugas utama untuk mengidentifikasi dan juga menganalisa berbagai permasalahan yang dihadapi oleh para pembeli lalu kemudian serta menunjukkan bagaimana produk/jasa yang ditawarkan dapat mengatasi permasalahan pembeli/konsumen.
4. New business selling adalah berusaha membuka transaksi-transaksi baru dengan cara mengubah calon konsumen menjadi konsumen

5. Responsive selling

2.2.3. E-Commerce

Ahmadi & Hermawan (2013: 7), E-commerce (electronic commerce) adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan. Barang-barang dan jasa dipesan melalui komputer pada jaringan tersebut, tetapi pembayaran dan pengiriman barang atau jasa dapat dilakukan di akhir atau offline.

2.2.3.1 Jenis-Jenis E-Commerce

E-commerce merupakan aktivitas pembelian dan penjualan melalui jaringan internet dimana pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung, melainkan berkomunikasi melalui media internet. *E-Commerce* memiliki berbagai macam jenis transaksi dalam menerapkan sistemnya. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013: 35-37) Jenis-jenis transaksi *E-Commerce* tersebut adalah sebagai berikut:

1. *C-commerce (Collaborative commerce)*

Collaborative commerce yaitu kerja sama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerja sama ini biasanya terjadi antara rekan bisnis yang berada pada jalur penyediaan barang (*supply chain*)

2. *B2B (Business to business)*

Hal ini berarti kedua pihak perusahaan melakukan transaksi bisnis dalam menjalankan usahanya.

3. *B2C (Business to consumer)*

Defenisi ini berarti transaksi e-commerce merupakan transaksi dimana para pembeli merupakan konsumen individu.

4. *C2C (consumer to consumer)*

Disini konsumen menjual secara langsung satu sama lain melalui iklan elektronik atau situs pelanggan.

5. *C2B (consumer to business)*

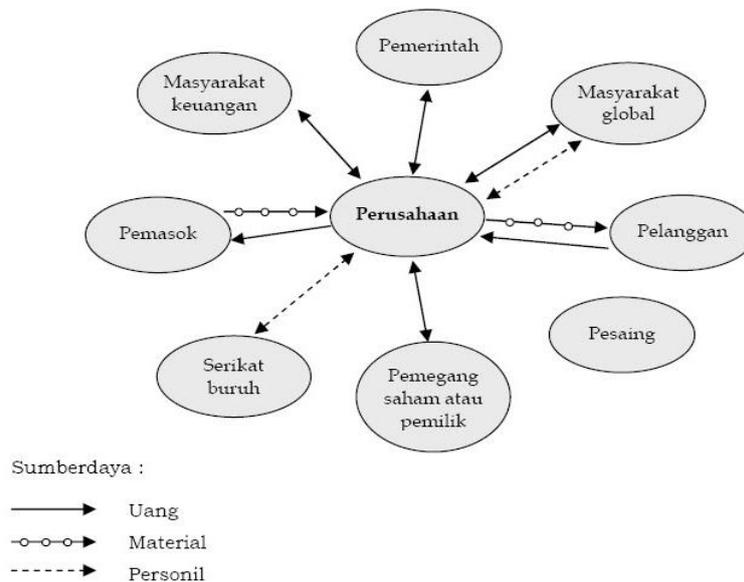
Dalam kategori ini individu menjual barang-barang atau jasa ke perusahaan.

2.2.3.2 Ruang Lingkup *E-Commerce*

Semua organisasi beroperasi dalam lingkungan yang mempengaruhi cara mereka melakukan bisnis. Strategi pengembangan harus mempertimbangkan lingkungan bisnis tersebut beroperasi, seperti gambar 2.5. untuk menginformasikan strategi *E-commerce*, pengaruh yang paling signifikan adalah dari pasar langsung, yaitu dari lingkungan mikro yang di bentuk oleh kebutuhan pelanggan dan bagaimana layanana yang diberikan kepada mereka melalui pesaing dan perantara serta melalui pemasok hulu. Pengaruh yang lebih luas diberikan oleh kondisi ekonomi lokal dan internasional dan perundang-undangan bersama dengan segala praktik bisnis yang dapat diterima masyarakat. Akhirnya, inovasi teknologi sangat penting dalam menyediakan kesempatan untuk memberikan layanan unggul dari pesaing atau melaluui mengubah bentuk pasar.

e-commerce merujuk pada semua bentuk transaksi komersial yang menyangkut organisasi dan individu yang didasarkan pada pemrosesan dan tramisi data yang didigitalisasikan, termasuk teks, suara, dan gambar. Perdagangan dilakukan melalui jaringan elektronik dengan pengguna komputer untuk memudahkan semua operasi

perusahaan. Banyak operasi itu yang bersifat internal; dilakukan dalam perusahaan oleh bidang fungsional keuangan, manufaktur, pemasaran, SDM, dan jasa informasi.



Gambar 2.5 Delapan elemen lingkungan (Ahmadi, dkk, 2013: 25-26)

2.2.3.3 Manfaat Menggunakan E-Commerce

Ahmadi & Hermawan (2013: 13) manfaat e-commerce yang dapat diperoleh dari pelaksanaannya antara lain adalah sebagai berikut:

1. Revenue stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan, yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional
2. Dapat meningkatkan Market Exposure (pangsa pasar).
3. Menurunkan biaya operasional (operation cost).
4. Melebarkan jangkauan (global reach).
5. Meningkatkan customer loyalty.

6. Meningkatkan supplier management.
7. Memperpendek waktu produksi.
8. Meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan)

2.2.3.4 Kelemahan E-Commerce

Meskipun e-commerce merupakan sistem yang menguntungkan karena dapat mengurangi biaya transaksi bisnis dan dapat memperbaiki kualitas pelayanan pada pelanggan, namun *e-commerce* dan semua infratrukturnya akan mudah sekali disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Dari segi pandang bisnis, penyalahgunaan dan kegagalan sistem yang terjadi adalah antara lain sebagai berikut:

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan.
2. Pencurian informasi yang berharga
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan.
4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak.
5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen.
6. Kerugian yang tidak terduga.

2.2.4. HTML5

Menurut Saputra (2012: 17-18) HTML5 merupakan revisi ke-5 dari HTML dari saat ini juga masih dalam tahap pengembangan. HTML5 konon akan menjadi standar pemrograman web menggantikan HTML versi terdahulu. HTML5 juga dapat ditulis dengan cara html ataupun xhtml. Berikut ini adalah fitur-fitur terbaru dalam HTML5:

1. Unsur canvas untuk gambar.

2. Bentuk kontrol form seperti kalender, tanggal, waktu, email, url, dan search.
3. Elemen konten yang lebih spesifik, seperti artikel, footer, header, navigas dan section.
4. Dukungan yang lebih baik untuk penyimpanan secara offline.
5. Adanya dukungan untuk pemutaran video dan audio.

Berikut adalah elemen-elemen baru yang ada pada HTML5:

1. *Section*.
2. *Article*, bisa berupa entri blog atau tulisan konten.
3. *Aside*, menyajikan konten pelengkap.
4. *Header*, digunakan untuk judul, deskripsi, bahkan nav untuk *navigasi*.
5. *Footer*, digunakan untuk bagian bawah *website* yang digunakan untuk menerangkan informasi *copyright* (hak cipta), perusahaan, nama pembuat, kontak, dan sebagainya.
6. *Dialog*, yang dikombinasikan dengan *dt*, dan *dd*, digunakan untuk menyajikan percakapan.
7. Penggunaan elemen *figure*, *video*, *audio*, *source*, *embedded*, *canvas*, dan elemen-elemen lainnya yang berkaitan dengan multimedia.

2.2.5. CSS3

CSS3 merupakan turunan dari css yang mana css saat ini sudah mencapai sampai 3 versi. *Css (cascading style sheet)* adalah kumpulan kode-kode yang berurutan dan saling berhubungan untuk mengatur format / tampilan tata letak sebuah halaman *web*. Dengan css3 kita bisa melihat terobosan baru yang muktahir dimana hampir seluruh animasi yang

sering diterapkan dengan *jQuery* sebelumnya, bisa kita dapatkan pada *css3* ini seperti: *polarid, crop image, according, tab*, dan sebagainya (saputra, 2012: 59).

2.2.5.1 Fitur-Fitur Baru Dalam Css3

Menurut Saputra (2012: 60) Hampir seluruh fitur baru dalam *css3* ditujukan untuk efek animasi. Berikut ini adalah fitur-fitur yang dapat kita gunakan antara lain:

1. Border
 - Border-color
 - Border-image
 - Border-radius
 - Box-shadow
2. Backgrounds
 - Background-origin and background-clip
 - Background-size
 - Multiple background
3. Color
 - HSL colors
 - HSLA colors
 - Opacity
 - RGBA colors
4. Text effects
 - Text-shadow

- Text-overflow
 - Word-wrap
5. User interface
 - Box-sizing
 - Resize
 - Outline
 - Nav-top, nav-right, nav-bottom, nav-left
 6. Selectors, attribut selectors
 7. Basic box model, overflow-x, overflow-y
 8. Generated content, content
 9. Other modules
 - Media queries
 - Multi-column layout
 10. Web fonts, speech

2.2.6. PHP

PHP atau kependekan dari hypertext preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau di khususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skrip HTML.

Struktur PHP sangat sederhana sehingga PHP dapat dengan mudah dipelajari programmer pemula, bahkan oleh orang-orang tanpa latar belakang teknologi informasi. Membuat program menggunakan PHP itu mudah, cukup sediakan saja sebuah program

editor teks sederhana untuk menulis programnya, seperti *notepad* (windows), *vi editor* (*linux*) atau program editor yang lebih advance, seperti notepad++, dreamweaver, dan lain sebagainya (hastati, dkk. 2015).sistem kerja PHP diawali dengan permintaan yang erasal dari halaman website oleh browser. Berdasarkan URL atau alamat website dalam jaringan internet, browser akan menemukan sebuah alamat dari webserver, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh webserver.

Selanjutnya webserver akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di browser. Browser yang mendapatkan isinya segera menterjemahkan kode HTML dan menampilkannya. Dan jika dipanggil user mengandung script PHP, maka pada saat permintaan di kirim ke web-webserver, webserver akan memeriksa tipe file yang diminta user yaitu berupa php.

2.2.7. Mysql

Menurut Siswahyu, dkk. (2015) mysql adalah relation database management system (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (general query language). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersil.

MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (structured query language). Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti yang dilakukan single user, kecepatan query bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan interbase (Siswahyu & kristianto 2014).

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, menurut Siswahyu & Kristianto (2014) mengemukakan bahwa keistimewaan dari MySQL adalah sebagai berikut:

1. *Protabilitas*, MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti windows, linux, freeBSD, Mac Os X Server, solaris, amiga dan masih banyak lagi.
2. *Open source*. MySQL didistribusikan secara open source, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan Cuma-Cuma.
3. *Multiuser*, MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. *Performance tuning*, MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memroses lebih banyak SQL persatuan waktu.
5. *Column types*, MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer, floatm, double, char, text, date, timestamp* dan lain-lain.
6. *Command and function*, MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah select dan where dalam perintah query.
7. *Security*, MySQL memiliki beberap lapisa sekuritas seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan izin akses user dengan perizinan yang mendetail serta sandi yang terenkripsi.
8. *Scalability and limits*, MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar.

9. *Connectivity*, MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan *protocol TCP/IP, UNIX*, atau *named pipes*.
10. *Localisation*, MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meskipun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. *Interface*, MySQL memiliki interface terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan API (application programming interface).
12. *Client and tools*, MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. *Struktur tabel*, MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dan menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainya semacam postgresQL ataupun oracle.

2.2.8. XAMPP

Kepanjangan dari XAMPP yaity singkatan dari X Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system oprasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Selain paket instalasi instant XAMPP versi 1.6.4 juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan menggunakan bantuan PHP-Switch yang telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat free atau gratis untuk digunakan.

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis. Merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang terdiri sendiri (local host), yang terdiri dari program Apache, HTTP server, MySQL database, dan penerjemahan 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 linsensi dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya antara lain adalah sebagai berikut:

1. **Htdoc** adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas: PHP, HTML, dan skrip lainnya.
2. **phpMyAdmin** merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada pada komputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin> maka akan muncul halaman PhpMyAdmin.
3. **Kontrol panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (star).

2.2.9. Dreamweaver Cs6

Menurut Sigit Cristianus (2010) Dreamweaver adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web.

Menurut Wahana Komputer (2013: 2-3) Adobe Dreamweaver CS6 adalah aplikasi yang mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaannya.

2.2.9.1 Fitur-fitur Baru Adobe Dreamweaver CS6

Adobe dreamweaver CS6 memiliki fitur-fitur baru yang merupakan penyempurna dari versi sebelumnya. Fitur-fitur baru yang ditambahkan sebagai berikut:

1. Built-in CMS

Dukungan untuk menciptakan dan pengujian bahan-bahan untuk system manajemen konten seperti WordPress, Joomla!, dan Drupal.

2. Integrasi dengan Adobe Browser Lab

Pemetaan halaman dinamis dan konten local dengan melihat pandangan, diagnosis, dan perbandingan.

3. Petunjuk PHP kelas custom

Tampilan sintaks yang tepat untuk fungsi PHP dimaksudkan mencegah kesalahn dalam pengkodean.

4. Manajemen file yang digunakan

Mengatur berbagai macam file yang digunakan untuk menyusun halaman web dengan lebih efisien.

5. HTML data sets

Dengan fitur ini, anda dapat membuat data dalam table HTML, div tags, atau *unordered list*.

6. *Photoshop Smart Objects*

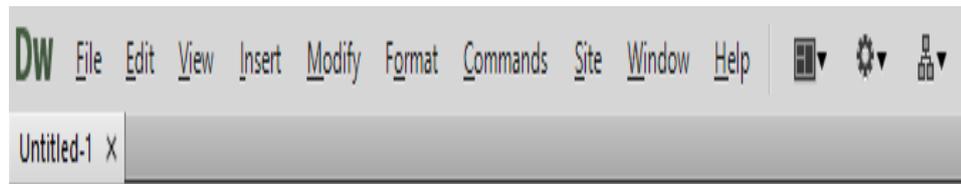
Fitur ini memungkinkan anda dapat melakukan copy paste file Photoshop (*.PSD) ke dalam halaman web aplikasi Adobe Dreamweaver CS6 dan langsung mengedit file tersebut sebagai desain interface web.

2.2.9.2 Ruang Kerja Dreamweaver CS6

Berikut adalah ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS6* menurut Hernita (2013: 15) yaitu:

1. *Menu Bar*

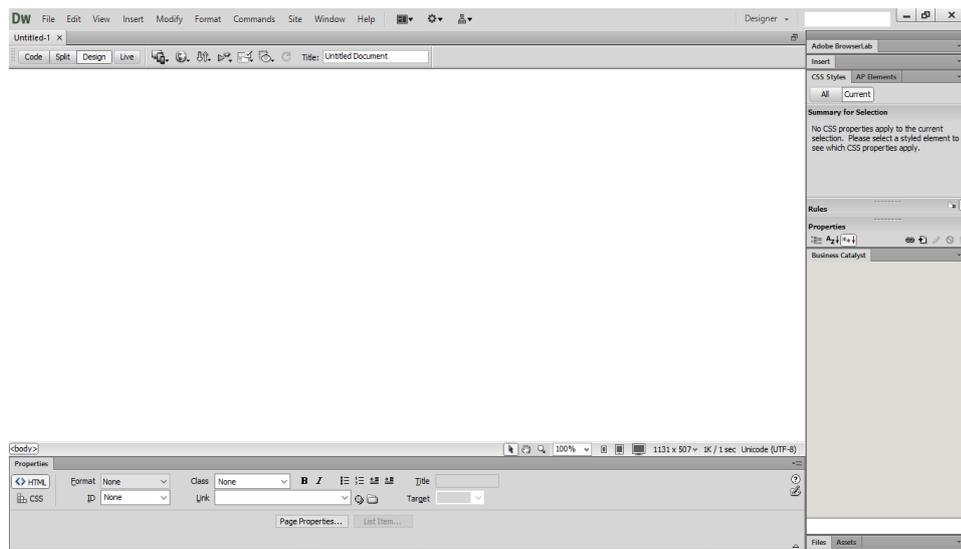
Menu Bar pada *Adobe Dreamweaver CS6* terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Format, Commands, Site, Windows, Dan Help*.



Gambar 2.6 Tampilan Menu Bar

2. Dokumen Windows

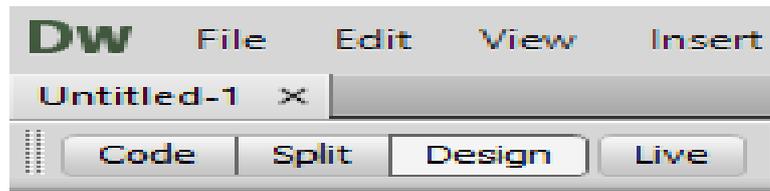
Dokumen Windows menampilkan dokumen dari halaman *web* yang aktif atau dokumen yang sedang diedit. Pada Dokumen *Windows* terdapat *Title Bar* yang menampilkan informasi Nama *File*, Fasilitas *Zoom*, Dokumen *Toolbar*, Dan *Tag Selector*.



Gambar 2.7 Tampilan Dokumen Windows

3. Dokumen *Toolbar*

Dokumen *Toolbar* berisikan tombol-tombol yang digunakan untuk mengatur dengan cepat layar kerja dokumen *Dreamweaver*, diantaranya *Show Code View*, *Show Code And Design Views*, *Show Design View*, Dan *Live*.



Gambar 2.8 Dokumen *Toolbar*

4. *Tag Selector*

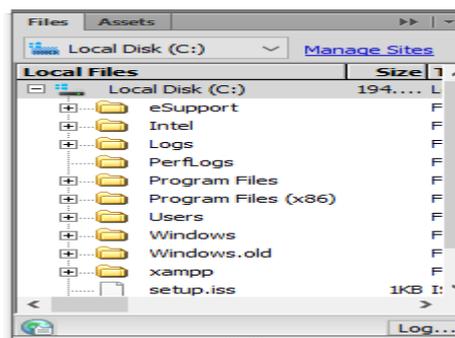
Tag Selector terdapat pada dokumen *windows* di bagian bawah sebelah kiri berfungsi untuk menampilkan *tag HTML* dari objek yang diseleksi.



Gambar 2.9 *Tag Selector*

5. *Panel Group*

Merupakan satu fasilitas yang terdapat pada *adobe draemweaver CS6* yang berfungsi untuk membantu dalam proses editing halaman *web*.



Gambar 2.10 *Panel Group*

6. Insert Panel

Berfungsi untuk menyisipkan objek-objek ke dalam halaman *web*. Terdapat beberapa tab diantaranya: *Common, Layout, Forms, Data, Spry, Text, Dan Favorite*.

2.3. Penelitian Terdahulu

Berikut ini akan dikemukakan hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul maka penelitian terdahulu yang berkaitan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti Dan Tahun	Judul	Hasil
1	Sri Peni Mugi Handayani, Bambang Eka Purnama, Vol 2 No.1 Maret 2013. ISSN: 2302-1136	Pembuatan website e-commerce pada distro java trend	Membangun suatu website penjualan pada distro java trend yang memiliki fungsi diantara lain: membangun aplikasi e-commerce untuk manajemen distro java trend dalam melakukan transaksi jarak jauh. Membangun aplikasi transaksi e-commerce untuk membantu konsumen dalam pembelian kaos java di distro java trend
2	Rulia Puji Hastati, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati, Vol 3 No.2 September 2015. ISSN: 2336-8145	Sistem penjualan berbasis web(E-Commerce) pada tata distro kabupaten pacitan.	Membuat sebuah media promosi dan penjualan online berbasis website, perancang dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi, juga mempermudah pembeli. Agar konsumen lebih mudah memilih model-model fashion, konsumen tanpa harus datang ke toko. Mempromosikan produk harus disertai, dengan konsep yang

			mudah dan menarik agar diminati oleh konsumen dan masyarakat.
3	Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, Dan Stefiana Sri Susanti Vol 16, No 1 Juli 2011. ISSN: 0854-9524	Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce	Dengan adanya aplikasi e-commerce dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ketoko, serta memperluas pemasaran dan meningkatkan customer loyalty.
No	Peneliti Dan Tahun	Judul	Hasil
4	Dharma Siswahyu ,Teguh Kristianto, vol.6 no.2, oktober 2014. ISSN: 2085-3343	Aplikasi E-Commerce Distro Mahodenk Pangkalan Bun	Dengan adanya aplikasi e-commerce distro mahodenk pangkalan bun dapat memudahkan pelanggan untuk memesan baju distro tanpa batasan waktu dan tempat serta memudahkan pelanggan untuk memperoleh informasi barang pada distro mahodenk dengan cepat dan mudah. Memudahkan promosi barang distro, menciptakan saluran distribusi baru, memberikan penghematan signifikan dalam hal biaya pengiriman informasi yang dapat meningkatkan penjualan serta pelayanan kepada pelanggan.
5	Khabib Alia Akhmad, Vol.9 No.1, September 2015	Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Distro Di Kota Surabaya)	Pemanfaatan media sosial, paling banyak digunakan adalah facebook, twitter dan instagram. Pemanfaatan media <i>website</i> masih sangat kecil di Surakarta. Sebagian besar pemilik dan pengelola distro menyatakan bahwa media sosial sangat menunjang dalam proses bisnis distro.