

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Untuk Mendapatkan kesempurnaan dalam penyusunan sebuah skripsi diperlukan adanya suatu tinjauan pustaka. Dengan adanya tinjauan pustaka diharapkan mampu memberikan kontribusi yang besar terhadap penyusunan sebuah skripsi. Dengan demikian semakin banyak tinjauan pustaka yang di butuhkan semakin dapat mendekati kesempurnaan dalam penyusunan skripsi. Isi dari tinjauan pustaka dapat berupa dasar-dasar teori yang berhubungan dengan skripsi yang akan dibahas, dimana dasar teori ini digunakan sebagai acuan awal dalam penyusunan skripsi. Berikut adalah beberapa teori yang berhubungan dengan skripsi yang akan dibahas.

##### **2.1.1 Konsep Dasar Web**

*Menurut Simarmata, (2010:51), “Web dapat diartikan sebagai alat untuk menciptakan sistem informasi global yang mudah berdasarkan pada hiperteks”.* Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.

Menurut Rianto (2007:2), web adalah fasilitas *hypertext* yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan multimedia lainnya, dimana diantara data-data tersebut saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya.

## A. Website

Menurut Sibero (2011:11) “*Website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet”. Sementara itu Menurut Arief (2011:7) “*Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

Menurut Arief (2011:8) “Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan”. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut *Web Engine*. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*.

Ditinjau aspek content atau isi, web dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu web statis dan web dinamis. Web Statis adalah web yang isinya atau content tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen web tersebut taidak dapat diubah secara cepat dan mudah. Ini karena teknologi yang digunakan untuk membuat dokumen web ini tidak memungkinkan dilakukan perubahan isi atau data. Teknologi yang digunakan untuk *web* statis adalah jenis *Client Side Scripting* seperti HTML, *Cascading Style Sheet* (CSS). Contoh *situs web statis* diantaranya adalah web profil

perusahaan yang lebih dominan menggunakan *animasi flash* atau HTML, web kumpulan produk animasi.

Web Dinamis adalah jenis web yang *content* atau isinya dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk membuat web dinamis diperlukan beberapa komponen yaitu *Client Side Scripting* (HTML, *Javascript*, *Cascading Style Sheet*), *Server Side Scripting* seperti PHP, program basis data seperti MySQL untuk menyimpan data-datanya. Contoh situs web dinamis diantaranya adalah situs web berita, situs web *e-Commerce* dan situs web *e-Banking*

## **1. Internet**

Internet adalah singkatan dari *Interconnection Networking*. *Internet* berasal dari bahasa latin “*Inter*” yang berarti antara. Secara kata perkata Internet berarti jaringan antara atau penghubung. Sehingga kumpulan dari definisi Internet adalah merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi ( telepon dan satelit ) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*). Pengertian tersebut dijelaskan menurut pendapat Supriyanto (2008:60).

## **2. Pengertian Web Server**

Menurut Supardi (2010:2) “*Web server* merupakan perangkat lunak yang mengelola (mengatur) permintaan user dari browser dan hasilnya dikembalikan ke browser”.

Contoh *web server* yang dipakai adalah:

a. *XAMPP For Windows*

Menurut Wicaksono (2008:7) “XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local”. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.

Mengenal bagian XAMPP yang biasa di gunakan pada umumnya :

- 1) *Htdocs* adalah folder tempat menyimpan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti *file PHP, HTML, dan script* lain.
- 2) *PhpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *Mysql* yang ada di komputer.
- 3) *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) *Xampp* seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

b. *IIS (Internet Information Services)*

*IIS* atau *Internet Information Services* merupakan sebuah *HTTP web server* seperti *Apache* yang digunakan dalam sebuah operasi *server windows*, mulai dari *windows NT 4.0 server, windows 2000 server* atau *windows server 2003*.

c. *PWS (Personal Web Server)*

Komputer dapat dikatakan sebagai web server jika komputer tersebut memiliki suatu program server. PWS (*Personal Web Server*) difungsikan agar halaman web yang ada di dalam sebuah komputer server dapat dipanggil oleh komputer kita.

## **B. Bahasa Pemrograman (*Pemrograman Web*)**

Menurut Munir (2011:13) mengemukakan bahwa “Bahasa pemrograman adalah bahasa komputer yang digunakan dalam menulis program”. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

Ada beberapa hal yang harus diketahui dan ini terkait dengan skripsi yang penulis susun seperti bahasa pemrograman *HTML*, *PHP*, *CSS*, *Javascript* serta *JQuery* dan Software dalam pembuatan website dengan Adobe Dreamweaver CS3.

### **1. HTML (*HyperText Markup Language*)**

Dokumen HTML sendiri terbentuk dari beberapa tag yaitu `<html>`, `<head>`, dan `<body>`, tag tersebut dilengkapi dengan tag pasangannya `</html>`, `</head>`, `</body>`, tag penutup diawali dengan garis miring (/). Tag pertama menunjukkan elemen awal suatu tag dan tag pasangannya menunjukkan elemen akhir dari tag.

Jika ingin memberikan judul pada halaman web, maka judul tersebut diketik ke dalam tag `<title>` dan diakhiri dengan `</title>`. Tag menurut Arief (2011: 23)

adalah “kode yang digunakan untuk me-mark-up (memoles) teks ASCII menjadi file HTML”.

Elemen menurut Arief (2011:24) “merupakan komponen-komponen dasar berupa teks murni, atau bukan teks, atau keduanya. Elemen atau komponen tersebut misal *head*, *body paragraph*, *list*, dll”. Elemen *head* dapat digunakan sebagai tempat penulisan judul dokumen, informasi mengenai dokumen dan definisi alamat, sedangkan Elemen *Body* digunakan sebagai tempat untuk menampilkan dokumen.

## 2. *Personal Home Page* (PHP)

Menurut Arief (2011:43) “*PHP (Perl Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa server-side-scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis”. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis.

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu:

- a. PHP merupakan sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya. Tidak seperti halnya bahasa pemrograman aplikasi yang lainnya.
- b. PHP dapat berjalan pada *web server* yang dirilis oleh Microsoft, seperti IIS atau PWS juga pada apache yang bersifat *open source*.
- c. Karena sifatnya yang *open source*, maka perubahan dan perkembangan interpreter pada PHP lebih cepat dan mudah, karena banyak milis-milis dan *developer* yang siap membantu pengembangannya.

- d. Jika dilihat dari segi pemahaman, PHP memiliki referensi yang begitu banyak sehingga sangat mudah untuk dipahami.
- e. PHP dapat berjalan pada 3 operating sistem, yaitu: Linux, unix, dan windows, dan juga dapat dijalankan secara *runtime* pada suatu *console*.
- f. PHP bersifat bebas dipakai (*free*).

### 3. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Kadir (2009:8) “CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah kode yang ditujukan untuk mengatur tampilan halaman web. Sehingga di bentuk oleh pasangan tag `<h1>..<h2>` bisa diatur agar diberi warna latar belakang bingkai dengan menggunakan kode CSS”. Dokumen halaman html merupakan halaman. Html yang telah dilengkapi dengan kode CSS.

### 4. *Java Script*

Menurut Aloysius Sigit W. (2011:1) “*JavaScript* merupakan bahasa Scripting yang bekerja disisi *Client/Browser* sehingga website bisa lebih interaktif “. Dengan *javascript* tidak diperlukan compiler java lagi untuk membuat program dalam bahasa java, karena script java tersebut langsung dimasukkan pada kode HTML menggunakan elemen `<script>`

Pada awalnya javascript adalah Livescript yang dikembangkan oleh *Netscape Communication* sekitar tahun 1995. Kemudian pada akhir tahun 1995 *Netscape Communication* dan *Sun Microsystem* mengembangkan LiveScript secara bersama dan mengubah namanya menjadi *Javascript*

### 5. *jQuery*

Menurut Hakim (2013:3) “*jQuery* adalah *javascript library* atau kumpulan kode/fungsi *javascript* siap pakai, sehingga dapat mempermudah dan mempercepat dalam membuat kode *javascript*”. Secara standar, apabila penulisan kode *javascript* menggunakan *script* yang cukup panjang bahkan sangat sulit dipahami, dengan menggunakan *jQuery* mempersingkat *script* dari *javascript*. Kesimpulannya *jQuery* menyederhanakan kode *javascript*. Hal ini sesuai dengan slogannya “*Write less, do more*” cukup menulis sedikit tetapi dapat melakukan banyak hal.

#### 6. *Dreamweaver CS 3*

Menurut Sibero, (2011:384), mengemukakan bahwa : *Dreamweaver* merupakan sebuah produk web developer yang dikembangkan oleh *Adobe Systems Inc.*, sebelumnya produk *Dreamweaver* dikembangkan oleh *Macromedia Inc.*, yang kemudian sampai saat ini perkembangannya diteruskan oleh *Adobe Systems Inc.*, *Dreamweaver* dikembangkan dan dirilis dengan kode nama *Creative Suit (CS)*.

### C. **Basis Data**

#### 1. Pengertian Basis Data

Menurut Connolly dan Begg (2010:65), “ *database* atau basis data adalah sekumpulan data tersebar yang berhubungan secara logis, dan penjelasan dari data ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi”

Teori lain menyatakan, Menurut Gottschalk dan Saether dalam jurnal (2010:41), “*database* atau basis adalah sekumpulan data yang terorganisir untuk

mendukung banyak aplikasi secara efisien dengan memusatkan data dan mengontrol *data redundant*". 2. MySQL

Menurut Raharjo (2011:21), "*MySQL* merupakan RDMS (*Relational Data Base Management System*) atau server data base yang mengelola data base dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat diakses oleh banyak *users*".

*MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman *PHP* juga sangat mendukung atau support dengan *database MySQL*.

#### 1. Perintah Dasar *MySQL*

- a. *Create Database*, perintah untuk membuat *database*.
- b. *Use*, perintah menggunakan *database*
- c. *Create Table*, perintah untuk membuat tabel.
- d. *Drop Database*, perintah untuk menghapus *database*.

#### 2. Perintah *MySQL* pada sub *DML*

*DML (Data Manipulation Language)* adalah paket bahasa yang digunakan untuk melakukan manipulasi terhadap data pada sebuah basis data. Manipulasi data meliputi kegiatan menambah, mengedit, mengambil, dan menghapus data.

- a. *Insert*, perintah untuk memasukkan data.
- b. *Select*, perintah untuk menampilkan data.
- c. *Update*, perintah untuk mengubah atau mengedit data.
- d. *Delete*, perintah untuk menghapus data.

### **D. Model Pengembangan Perangkat Lunak**

#### 1. Model *Water Fall*

Menurut Pressman (2010:39), “model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*” Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*” atau model waterfall. Model ini termasuk kedalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Langkah-langkah yang penting dalam model ini adalah sebagai berikut :

a. Analisa kebutuhan (*Requirement Analysis*)/(*Requirements analysis and definition*)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, observasi atau studi literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrogram.

b. Design sistem (*System Design*)

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. *Coding & Testing/penuliskan kode Program (Implementation)*

*Coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh computer, dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Penerapan / pengujian program (*Integration & Testing*)

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

e. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau

sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

### **2.1.2. Konsep Dasar Sistem Informasi**

Menurut Gelians dan Dull ( 2012:18 ) “ Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk formulir yang berguna dalam kegiatan pembuatan keputusan “.

Sedangkan menurut Tata Sutabri (2012:22) pada buku Analisis Sistem Informasi,“

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan “.

Jadi dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerima dan digunakan untuk mengambil keputusan.

### **2.1.3. E-Commerce**

Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012:p38) “ Perdagangan elektronik (*electronic commerce*, disingkat EC, atau *e-commerce*) mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet *E-Commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), email, electronic bulletin boards, mesin faksimili, dan Electronic Funds Transfer yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *Internet shopping*,

Sedangkan definisi dari *E-Commerce* menurut Kalakota dan Whinston (1997) dapat ditinjau dalam 3 perspektif berikut:

1. Dari perspektif komunikasi, *E-Commerce* adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, *E-Commerce* adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
3. Dari perspektif layanan, *E-Commerce* merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.
4. Dari perspektif online, *E-Commerce* menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang ataupun informasi melalui internet dan sarana online lainnya.

#### **2.1.4. UML ( *Unified Modeling Language* )**

Menurut Nugroho (2010:6), “UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Ada 5 (lima) macam diagram dalam Unified Modeling Language (UML), yaitu :

- a. *Use Case Diagram*

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. *Class Diagram*

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan relasi-relasi antar objek.

c. *Sequence Diagram*

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

d. *State Chart Diagram*

Diagram ini memperlihatkan state-state pada sistem, memuat state, transisi, event, dan aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

e. *Activity Diagram*

Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

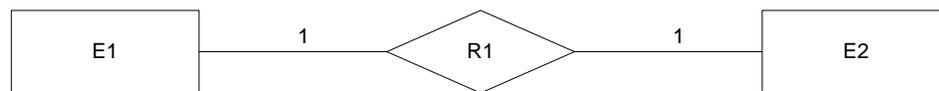
**2.1.5. ERD ( *Entity Relationship Diagram* )**

Menurut Rosa dan Shalahudin (2013:50) “Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*”. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS (Object Oriented Data Base Management System) maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD.

ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua buah entitas). Beberapa metode perancangan ERD menoleransi hubungan relasi *ternary* (satu relasi menghubungkan tiga buah relasi) atau *N-ary* (satu relasi menghubungkan banyak entitas), tapi banyak metode perancangan ERD yang tidak mengizinkan hubungan *ternary* atau *N-ary*. Berikut adalah contoh bentuk hubungan relasi dalam ERD

### 1. *Binary*

Tingkat hubungan satu kesatu ,dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama.



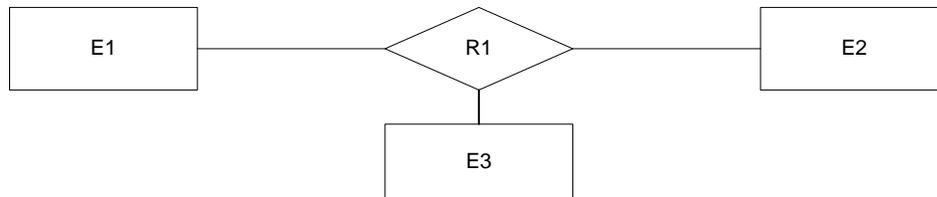
Sumber: Rosa dan Shalahudin (2013:52)

**Gambar II.1.**

### **Diagram *Binary Relationship***

### 2. *Ternary*

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat.



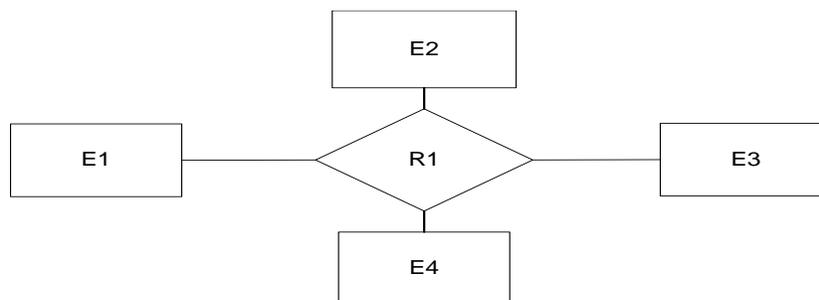
Sumber: Sumber: Rosa dan Shalahudin (2013:52)

**Gambar II.2.**

**Diagram Ternary Relationship**

3. *N-ary*

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah banyak berbanding banyak. Relasi antar keduanya diwakili dengan tanda panah ganda disetiap sisinya untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut.



Sumber: Rosa dan Shalahudin (2013:52)

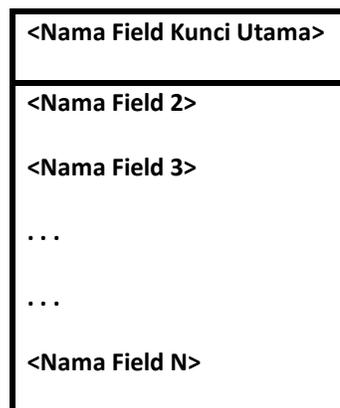
### **Gambar II.3.**

#### **Diagram *N*-ary**

#### **2.1.6. LRS (*Logical Record Structure* )**

Menurut Frieyadie (2007:13) “*Logical Record Structure* merupakan hasil dari pemodelan Entity Relationship (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas”. Sebelum table dibentuk dari field atau atribut entitas secara fisik atau level internal, maka harus dibuatkan suatu bentuk Relational model yang dibuat secara logic atau level external dan konsep, dari pernyataan tersebut dibutuhkan yang disebut dengan Logical Relationship Structure (LRS).

**<Nama Tabel>**



Sumber : Frieyadie (2007:14)

### **Gambar II.4.**

#### **(Logical Relationship Structure)**

## 2.2. Penelitian Terkait

Menurut Arip Aryanto dan Irianto ( 2012:4 ) dalam jurnalnya yang berjudul “Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta” dijelaskan bahwa Toko Indah Jaya Furniture ini merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk-produk yang di sediakan oleh Toko Indah jaya Furniture. Oleh sebab itu Toko Indah Jaya Furniture ini mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas dan mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah. Untuk memecahkan permasalahan ini Toko Indah Jaya Furniture ingin membangun sebuah system penjualan online ( *e-commerce* ) untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh Toko Indah Jaya Furniture. Dengan dibangunnya system penjualan online tersebut, sekarang Toko jaya Indah jaya Furniture dapat mempromosikan produk-produknya kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan akses internet agar dapat dikenal luas. Dan konsumen yang akan membeli produk-produk dapat langsung melakukan proses pembelian secara langsung tanpa harus datang ke toko tersebut.

Menurut Sri Haryanti, Tri Irianto ( 2012:2) dalam jurnalnya yang berjudul “Pembuatan Aplikasi *e-commerce* Pusat Oleh-oleh Khas Pacitan Pada Toko Sari Rasa Pacitan” Toko Sari Rasa Pacitan merupakan pusat oleh-oleh

makanan khas Kota Pacitan yang bergerak di bidang penjualan makanan khas Pacitan yang belum menggunakan atau menerapkan teknologi informasi untuk memudahkan berlangsungnya proses penjualan. Sehingga menimbulkan masalah dalam penjualan produk tersebut, masalah yang timbul pihak Toko Sari Rasa kesulitan dalam memasarkan produknya di luar kota karena media pemasaran atau promosi hanya ada di daerah Pacitan saja padahal peluang penjualan di luar kota sangat menguntungkan dan konsumen di luar kota juga mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi produk makanan khas Pacitan yang akan dibeli selain harus datang langsung ke Pacitan. Kesulitan yang terjadi dalam bisnis adalah dimana perusahaan kesulitan dalam memasarkan produk dan menemukan pembeli yang tepat. Begitu juga dengan pihak customer kesulitan dalam mencari produk-produk yang dibutuhkan. Memanfaatkan media informasi berupa ecommerce di internet untuk penjualan produk akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan usaha dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung. Dari masalah yang diuraikan di atas perlu adanya pembaharuan dalam penyampaian dan pemanfaatan informasi melalui internet untuk mempermudah promosi dan pelayanan pembelian produk jarak jauh. Di sini akan dianalisis dan dibuat sebuah aplikasi e-commerce penjualan makanan khas Pacitan, dimaksudkan untuk memudahkan penjualan Toko Sari Rasa Pacitan dan mempermudah penyampaian informasi kepada konsumen terkait dengan produk yang di promosikan.

Maka dengan adanya Aplikasi e-commerce ini maka penjualan produk-produk khas Pacitan dapat dilihat dan diakses oleh masyarakat luas dengan mudah dan cepat dengan menggunakan jaringan internet tanpa harus beli langsung ke toko. Dan dapat membantu pihak toko dalam melakukan promosi dan penjualan produk-produk makanan khas Pacitan.