

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Website**

Saluran Suatu media pada teknologi internet yang bekerja untuk menampilkan informasi dalam bentuk text, gambar, suara, bahkan video pada sebuah aplikasi yang bernama browser. Menurut Dewanto (2006) Website merupakan kumpulan dokumen yang disimpan pada sebuah server dan bisa diakses oleh setiap orang dipenjur dunia ini dengan memanfaatkan jaringan yang saling terhubung satu dengan yang lainnya yang disebut dengan jaringan internet.

Adapun cara kerja web adalah sebagai berikut :

1. Informasi web disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman – halaman web.
2. Halaman web tersebut disimpan dalam komputer server web.
3. Sementara dipihak pemakai ada komputer yang bertindak sebagai komputer client dimana ditempatkan program untuk membaca halaman web yang ada di server web (browser).

#### **3.2 Website Perusahaan**

Menurut Dewanto (2006) Website Profil Perusahaan atau dalam bahasa inggris umum disebut Corporate Website adalah website yang menyajikan informasi untuk publik mengenai profil perusahaan serta layanan yang dimilikinya. Hampir setiap perusahaan yang berinteraksi dengan publik, memiliki

website atau setidaknya memasang profilnya melalui website direktori. Perusahaan besar biasanya memiliki satu induk website yang membawahi berbagai website lainnya yang lebih berfokus pada anak perusahaan atau merk produknya. Sebagai contoh Website Tridinamika ([www.tridinamika.com](http://www.tridinamika.com)).

Website Profil Perusahaan umumnya memiliki fitur :

1. Halaman depan yang berisi sekilas informasi tentang perusahaan, slideshow, berita terkini, promosi perusahaan.
2. Menu navigasi untuk menuju halaman – halaman website bagian dalam.
3. Gabungan kombinasi desain yang mencerminkan citra perusahaan, bisa berupa logo, warna dasar perusahaan, layout dan foto serta gambar ilustrasi.

Profil Perusahaan dengan konten sebagai berikut :

1. Ringkasan sejarah perusahaan, operasional perusahaan, visi dan misi perusahaan.
2. Daftar produk dan layanan perusahaan.
3. Biografi dari pendiri, pemilik serta eksekutif. Terkadang juga memberikan informasi mengenai sistem ketenaga kerjaan dari perusahaan.
4. Halaman Berita yang berisikan rilis pers, katalog berita dan link ke artikel atau berita tentang perusahaan.
5. Halaman Investor yang menjelaskan para pemegang saham atau para investor perusahaan.
6. Daftar klien, supplier, pencapaian dan penghargaan perusahaan, proyek yang sedang dikerjakan, partner dan lainnya.

### 3.3 Profil Perusahaan

Profil Perusahaan (company profile) merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value dan product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas (Budiman, 2008). Corporate value atau nilai – nilai perusahaan tercermin dalam beberapa hal berikut :

#### 1. Sejarah berdirinya usaha

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak – pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat didalamnya.

#### 2. Visi dan Misi Usaha.

Visi merupakan cita – cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa. Misi merupakan cara – cara yang digunakan perusahaan dalam mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam mencapai tujuan perusahaan.

#### 3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi susunan / hirarki tanggung jawab pekerjaan dalam perusahaan berikut nama individu pada masing – masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam company profile adalah agar konsumen atau pihak – pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui person in

charge yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan maupun masalah.

#### 4. Kinerja Perusahaan

Kinerja perusahaan dapat dibedakan menjadi sebagai berikut :

##### a. Pengalaman Pekerjaan Terdahulu

Pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal / tulisan maupun visual / grafik dengan menampilkan dokumentasi foto / video hasil pekerjaan tersebut.

##### b. Laporan keuangan Perusahaan

Laporan keuangan perusahaan diperlukan bergantung kepada kebutuhan akan company profile tersebut. Apabila company profile dibutuhkan dari segi keuangan seperti untuk investasi / saham atau kerjasama dengan lembaga keuangan maka laporan keuangan perusahaan diperlukan sebagai data penting dalam pertimbangan kerjasama tersebut, sedangkan company profile tidak dibutuhkan apabila klien / konsumen membutuhkan produk / layanan perusahaan.





Product value (nilai – nilai produk) layanan yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor – faktor marketing mix khususnya 7P, yaitu Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence (Budiman, 2008).

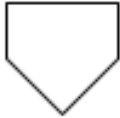

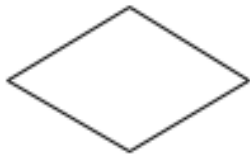

### **3.4 Document Flowchart**

Flowchart (bagan alir) adalah bagan (charts) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika dapat didefinisikan sebagai

bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Document Flowchart adalah bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan – tembusannya. Dalam pembuatannya document flowchart memiliki ketentuan – ketentuan yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah notasi – notasi yang ada di dalamnya (Jogiyanto, 2005).

Tabel 3.1 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama Simbol Flowchart	Fungsi
1.		Dokumen	Untuk menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Proses Komputerisasi	Menunjukkan kegiatan dari operasi program komputer.
3.		Database	Untuk menyimpan data.
4.		Penghubung	Menunjukkan hubungan di halaman yang sama.

5.		Penghubung Halaman Lain	Menunjukkan hubungan di halaman lain.
6.		Terminator	Menandakan awal/akhir dari suatu sistem.
7.		Desicion	Menggambarkan logika keputusan dengan nilai <i>true</i> atau <i>false</i> .
8.		Kegiatan Manual	Untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.

### 3.5 Data Flow Diagram (DFD)

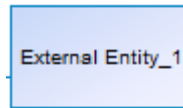
DFD adalah bagan yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir dan dimana data tersebut akan disimpan (Jogiyanto, 2005). DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi perkembangan sistem yang terstruktur. Beberapa simbol yang digunakan di DFD :

#### 1. *External Entity*

*External entity* merupakan kesatuan/entity di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan

luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

External entity dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *External Entity*

## 2. Data Flow

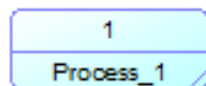
Data *flow* menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Data *flow* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Data Flow

## 3. Process

*Process* adalah kegiatan / kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam *process* untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Dalam *process* terdapat suatu angka yang menunjukkan nomor acuan dari proses dan ditulis pada bagian atas disimbol proses. Simbol *process* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

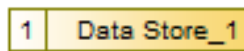


Gambar 3.3 *Process*

## 4. Data Store

Data *store* merupakan media penyimpanan suatu data yang dapat berupa suatu file/database, arsip/catatan manual, agenda dan tabel acuan manual.

Penanaman data *store* harus sesuai dengan bentuk data yang tersimpan pada data store tersebut. Simbol data *store* dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Data Store

### 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa *entity* yang digunakan untuk merancang *database* yang akan dipergunakan (Jogiyanto, 2005), Sebuah ERD memiliki beberapa jenis model, yaitu :

#### 1. *Conceptual Data Model* (CDM).

Merupakan model universal dan dapat menggambarkan semua struktur logic database (DBMS), dan tidak bergantung dari software atau pertimbangan struktur data storage. Sebuah CDM dapat diubah langsung menjadi PDM dengan melakukan generalisasi.

#### 2. *Physical Data Model* (PDM).

Merupakan model ERD yang telah mengacu pada pemilihan software DBMS yang spesifik. Hal ini sering kali berbeda dikarenakan oleh struktur database yang bervariasi, mulai dari model schema, tipe data penyimpanan, dan sebagainya.

ERD memiliki 4 jenis objek, yaitu :

### 1. *Entity*

Sesuatu yang ada dan terdefinisikan bisa berupa nyata maupun abstrak yang dapat dibedakan satu dengan yang lainnya dan adanya hubungan saling ketergantungan antar entitasnya.

### 2. *Attribute*

Setiap *entity* memiliki beberapa atribut, yang merupakan ciri atau karakteristik dari *entity* tersebut. Atribut sering disebut juga data elemen atau data field.

### 3. *Key*

Beberapa elemen data memiliki sifat, dengan mengetahui nilai yang telah diberikan oleh sebagian elemen data dari *entity* tertentu, dapat didefinisikan nilai – nilai yang terkandung dalam elemen – elemen data lain ada di *entity* yang sama. Elemen penentuan tersebut adalah sebagai elemen dari kunci (key).

### 4. *Relationship*

*Relationship* menggambarkan hubungan yang terjadi antar *entity* yang mewujudkan pemetaan antar *entity*. Bentuk dari *relationship* adalah :

#### a. *One to One Relationship.*

Hubungan satu *entity* dengan *entity* yang lain.

*b. One to Many Relationship.*

Hubungan antar *entity* satu dengan *entity* yang lainnya adalah satu berbanding banyak.

*c. Many to One Relationship.*

Hubungan antar *entity* satu dengan *entity* yang lainnya adalah banyak berbanding satu.

*d. Many to Many Relationship*

Hubungan antar *entity* satu dengan *entity* yang lainnya adalah banyak berbanding banyak.

### **3.7 PHP**

Menurut Firdaus (2007) PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor, adalah sebuah bahasa scripting berbasis server side scripting yang terpasang pada HTML dan berada di server dieksekusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Sebagian besar sintaksnya mirip dengan bahasa C atau java, ditambah dengan beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat.

Halaman web biasanya disusun dari kode-kode HTML yang disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. File HTML ini dikirimkan oleh server (atau file) ke browser, kemudian browser menerjemahkan kode-kode tersebut sehingga menghasilkan suatu tampilan yang indah. Lain halnya dengan program PHP,

sistem kode HTML yang dikirim ke browser dapat ditampilkan. Program ini dapat berdiri sendiri ataupun disisipkan diantara kode-kode HTML tersebut. Program PHP dapat ditambahkan dengan mengapit program tersebut diantara tanda `<? Dan ?>`. Tanda-tanda tersebut biasanya digunakan untuk memisahkan kode PHP dari kode HTML. File HTML yang telah dibubuhi program PHP harus diganti eksistensi-nya menjadi `.php` atau `.php3`.

### **3.8 Program Penunjang**

#### **3.8.1 *Bootstrap***

Bootstrap adalah sebuah Framework atau Tools untuk membuat desain template website yang responsive secara cepat, mudah, dan gratis. Desain ini memiliki kemampuan untuk mengelola aset media dengan efektif. Website dengan desain responsif mampu memberikan respon secara otomatis terhadap ukuran layar, sehingga situs dapat beradaptasi dengan optimal dalam perangkat apapun yang digunakan pengguna untuk mengaksesnya. (Clatworthy, 2011)

Twitter Bootstrap dibangun dengan teknologi HTML dan CSS yang dapat membuat layout halaman website, tabel, tombol, form, navigasi, dan komponen lainnya dalam sebuah website hanya dengan memanggil fungsi CSS(class) dalam berkas HTML yang telah didefinisikan. Selain itu juga terdapat komponen – komponen lainnya yang dibangun menggunakan JavaScript.

#### **3.8.2 *MySQL***

*MySQL* adalah sebuah bahasa pemrograman *open-source* yang paling populer dan banyak digunakan di lingkungan Linux. Kepopuleran ini karena

ditunjang oleh performansi *query* dari *database*-nya yang jarang bermasalah (Allen & Homberger, 2002).

*MySQL* adalah sebuah program pembuatan database yang bersifat open source, artinya siapa saja dapat menggunakannya secara bebas (Nugroho, 2004). *MySQL* dikembangkan oleh *MySQL AB*, sebuah perusahaan komersial yang membangun layanan bisnisnya melalui database *MySQL*.

Awal mula pengembangan *MySQL* adalah pengguna *mSQL* untuk koneksi ke tabel mempergunakan rutin level rendah (ISAM). Setelah beberapa pengujian diperoleh kesimpulan *mSQL* tidak cukup cepat dan fleksibel untuk memenuhi kebutuhan. Sehingga dihasilkan suatu antarmuka *SQL* baru pada database tetapi dengan *API* mirip *mSQL*. *API* ini dipilih sedemikian sehingga memudahkan porting kode.

