

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

##### 2.1.1. Website

Menurut Dukom (2011:5), *website* adalah sebuah situs *web* (sering pada disingkat menjadi situs saja: *website*, *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web*, *page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau *sub-domain* di *World WideWeb* (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs *web* diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam *server* yang sama.

*Website* juga merupakan promosi paling murah, efektif dan efisien apabila kita dapat mengelolanya. Dari sudut pandang manapun media promosi menggunakan *web* tetap memiliki keunggulan yang lebih banyak, baik dari sudut pandang pendistribusian informasi, kecepatan pencapaian informasi, harga atau *cost* yang kita keluarkan.

*Website* mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai:

### 1. Media promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya *website* yang berfungsi sebagai *searchengine* atau toko *Online*, atau sebagai penunjang promosi utama, namun *website* dapat berisi informasi yang lebih lengkap dari pada media promosi *offline* seperti Koran atau majalah.

### 2. Media Pemasaran

Pada toko *online* atau *system afiliasi*, *website* merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan tokoh sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko *online* diperlukan modal yang relative lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses dari mana saja.

### 3. Media Informasi

*Website* portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas dari pada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

### 4. Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun *website* khusus berisi informasi atau artikel yang dekat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

## 5. Media Komunikasi

Dengan adanya *website* kita bisa berkomunikasi dengan sesama dari dunia yang jauh sekalipun, bahkan dengan *website* bukan hanya berkomunikasi melalui pesan saja tetapi kita juga bisa berinteraksi dengan bertatap muka. Teknologi *web* semakin banyak digunakan untuk pembuatan *website* hingga *web application*. Jenis-jenis *website* baru pun mulai bermunculan dan dikembangkan oleh para *developer*. *Website* dengan jenis baru lahir sebagai *prototype* bagi pengembang lain untuk mengembangkan jenis *website* serupa.

Menurut Arief (2011: 8), ditinjau dari aspek konten atau isi, *web* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *web* statis dan *web* dinamis. *Web* statis adalah *web* yang isinya tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen *web* tersebut tidak dapat berubah secara cepat dan mudah. Teknologi yang digunakan untuk *web* statis adalah jenis *client side scripting* seperti *HTML*, *CSS*. Perubahan isi/data pada halaman *web* statis hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah langsung isinya pada *file* mentah *web* tersebut.

*Web* dinamis adalah jenis *web* yang isinya dapat berubah-ubah setiap saat. *Web* yang banyak menampilkan animasi *flash* belum tentu termasuk *web* dinamis, karena dinamis isinya tidak sama dengan animasi. Untuk membuat *web* dinamis diperlukan komponen *client side scripting*, *server side scripting* seperti *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Sandy (20015:29) Fase perancangan sistem penjualan *website* menerapkan strategi *back-end* dan *front-end*. Dimana *backend* merupakan halaman yang di khususkan bagi *admin* untuk mengelola *website* tersebut. Sementara halaman *front-end* disediakan untuk pengguna akhir (*end-user*) dalam hal ini pengunjung *website*, baik yang hanya sekedar ingin melihat informasi maupun bagi mereka yang ingin mencari dan membeli produk.

### **2.1.2. Penjualan**

Menurut Andri (2016:1) Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sedangkan menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016:3) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran

### **2.1.3. Pemrograman Terstruktur**

#### **2.1.3.1. Pengertian Pemrograman Terstruktur**

Menurut Irmansyah (2016 : 77) adalah konsep atau sudut pandang pemrograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur prosedur yang dibutuhkan program komputer. Modul-modul (pembagian program) biasanya dibuat dengan mengelompokkan fungsi fungsi dan prosedur-prosedur yang diperlukan sebuah proses yang diperlukan sebuah proses tertentu.

Fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur ditulis secara sekuensial atau terurut dari atas ke bawah sesuai dengan ketergantungan antar fungsi atau prosedur (fungsi atau prosedur yang dapat dipakai oleh fungsi atau prosedur dibawahnya harus ada ditulis atau dideklarasikan di atasnya).

### **2.1.3.2. Alat pengembangan program terstruktur**

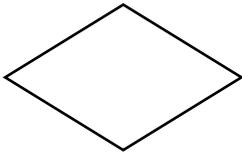
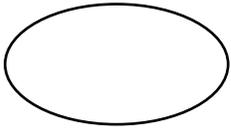
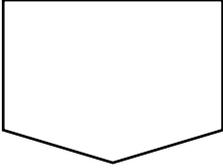
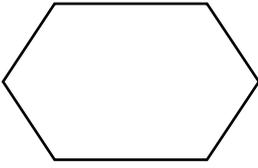
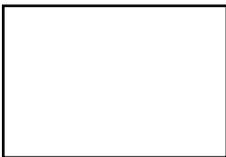
Adapun alat-alat pengembangan terstruktur terdiri dari *Flowchart*, *DFD*, *ERD*, *STD* dan *DD*.

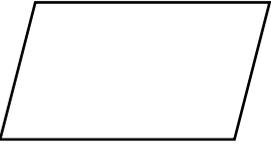
#### **1. *Flowchart***

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017: 86) *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

*Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. Simbol-simbol yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5.3 Simbol-simbol *Flowchart***

Simbol	Fungsi
	Permulaan sub program
	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Penghubung bagianbagian flowchart yang berada pada satu halaman.
	Penghubung bagianbagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
	Permulaan/akhir program
	Arah aliran program
	Proses inialisasi
	Proses penghitung/proses pengolahan data

Simbol	Fungsi
	Proses input/output data

Sumber : Santoso, Nurmalina (2017: 86).

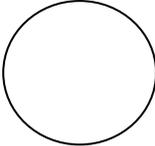
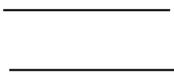
## 2. Data Flow Diagram(DFD)

Diagram aliran data atau *data flow diagram* (DFD) adalah alat yang menggambarkan aliran data melalui sistem dan kerja atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Sedangkan menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011) *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari *input* dan *output*. Simbol-simbol yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.1 Simbol-simbol DFD**

No.	Gane & Sarson	Keterangan
1.		<b>Entitas Luar/<i>External Entity</i></b> Lingkungan luar sistem yang merupakan sumber atau tujuan dari aliran data digambarkan secara fisik dengan sekelompok orang atau sistem.

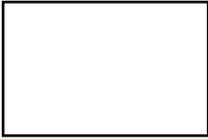
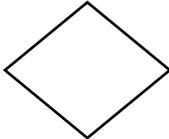
No.	Gane & Sarson	Keterangan
2.		<p><b>Proses/Process</b> Kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.</p>
3.		<p><b>Penyimpanan/Data Store</b> Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau <i>file</i> dari proses sebuah sistem, yang biasanya berupa suatu <i>file</i> atau <i>database</i>.</p>
4.		<p><b>Arus Data/Data Flow</b> Menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari satu bagian ke bagian lain dari sistem, dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau keluaran dari proses sistem.</p>

Sumber: Rosa A.S & M.Shalahuddin (2011).

### 3. Entity Relationship Diagram ( ERD)

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017 : 87) *Entity Relationship Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.2 Simbol-simbol *ERD*

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Persegi panjang menyatakan himpunan entitas adalah orang, atau berada dimana data akan dikumpulkan
Atribut		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas
Relasi		Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas
Link		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber : Santoso, Nurmalina (2017: 87).

#### 4. *State Transition Diagram (STD)*

Menurut Harel and Moore (2011), *State Transition Diagram* digunakan untuk membuat pemodelan berorientasi objek. Hal yang mendasarinya adalah untuk mendefinisikan suatu sistem yang memiliki sejumlah states. Suatu sistem menerima kejadian dari interaksi yang ada di luar, dan masing-masing kejadian tersebut menyebabkan perpindahan dari satu state ke state lainnya.

*State Transition Diagram* juga memiliki arah yang mengelilingi dalam pemodelan berorientasi objek. Hal tersebut menjelaskan behavior suatu sistem. Ini berarti mengharuskan analisis untuk mendefinisikan semua state yang mungkin terjadi dan ada pada suatu sistem. Baik pada sistem yang kecil, maupun sistem yang besar. Hal ini juga dapat terjadi dengan peningkatan jumlah state yang ada di dalam analisis suatu sistem.

Metode objek oriented juga mendefinisikan state transition diagram yang terpisah pada masing-masing class nya. Menurut Leoni (2011), State Transition Diagram adalah diagram yang merepresentasikan serangkaian states dan aktivitas yang berkaitan di dalam hubungan suatu sistem. State Transition Diagram digunakan untuk mengembangkan analisis dalam merangkai suatu sistem secara real-time dan berorientasi objek.

#### **2.1.4. Teknik Pengujian Perangkat Lunak**

##### **2.1.4.1. Pengertian Pengujian Perangkat Lunak**

Menurut Mustaqbal (2015 : 31) merupakan suatu proses pelaksanaan suatu program dengan tujuan menemukan suatu kesalahan. Suatu kasus test yang baik adalah apabila test tersebut mempunyai kemungkinan menemukan sebuah kesalahan yang tidak terungkap. Suatu test yang sukses

adalah bila test tersebut membongkar suatu kesalahan yang awalnya tidak ditemukan.

Dalam teknik pengujian perangkat lunak terdapat dua jenis teknik yaitu *White Box* dan *Black Box*. Pada penelitian ini dicoba terapkan pengujian dengan menggunakan teknik *Black Box testing*.

#### **2.1.4.2. Black Box Testing**

Menurut Arif (2017 : 1270) Pengujian *blackbox* merupakan dasar strategi pengujian yang sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi. Pengujian *blackbox* tidak harus memiliki pengetahuan tentang alur internal program, struktur atau implementasi dari *software* yang di tes. Pada pengujian *blackbox* kita melakukan pengecekan keseluruhan fungsi dari program yang telah dibuat.

## **2.2. Objek Penelitian**

### **2.2.1. Sejarah Perusahaan**

CV. Liman Jaya Sampurna bergerak di bidang distributor pupuk, CV. Liman Jaya Sampurna memulai bisnis pada tahun 2015 sebagai distributor PT. Javamas indonesia. Perusahaan ini telah menyalurkan pupuk untuk kebutuhan daerah Sumatera Selatan dan provinsi terdekat bekerja sama dengan PT. Javamas indonesia sebagai produsen pupuk di Indonesia.

Seperti halnya perusahaan-perusahaan lain CV. Liman Jaya Sampurna yang bergerak di bidang distributor pupuk selalu mengedepankan pelayanan yang efektif dan memuaskan. Oleh karena itu dalam menciptakan suasana yang kondusif dilingkungan pegawai dan bagi konsumen, CV. Liman Jaya Sampurna selalu menekankan pada pegawainya untuk melayani konsumen sepenuh hati dan sopan guna mempertahankan dan meningkatkan kepuasan dan kepercayaan konsumen terhadap perusahaan.

### **2.2.2. Visi dan Misi**

#### **2.2.2.1. Visi**

Setiap perusahaan yang berdiri tentunya mempunyai visi dan misi untuk mencapai tujuan didirikannya perusahaan. Begitu pula dengan CV. Liman Jaya Sampurna, adapun visi tersebut adalah "menjadi distributor pupuk dan sarana pertanian yang mempunyai daya saing dan menjadi penyedia sarana pertanian terpercaya yang mempunyai standar pemerintah.

#### **2.2.2.2. Misi**

Misi dari CV. Liman Jaya Sampurna:

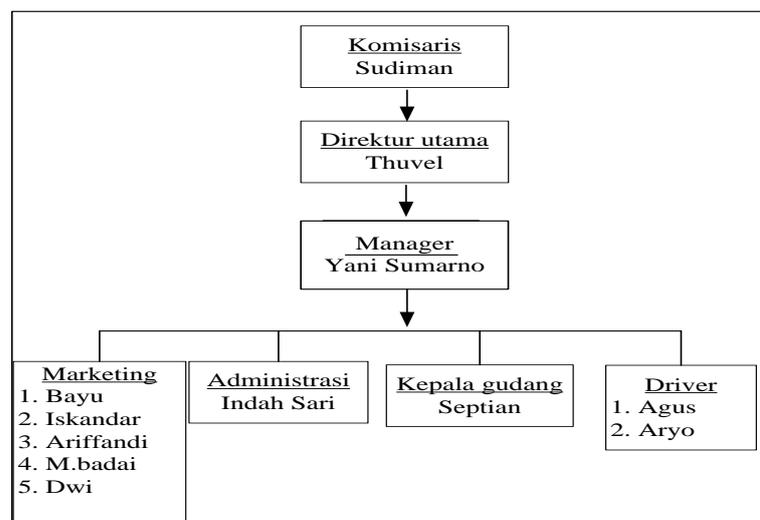
1. Mengembangkan dan mengoperasikan distributor pupuk dan sarana pertanian untuk menghasilkan dan melayani konsumen secara baik.
2. Menyediakan pupuk dan sarana pertanian sesuai dengan permintaan pasar.

3. Menjaga hubungan baik antar pekerja dan konsumen.

### 2.2.3. Struktur Organisasi

Pada dasarnya setiap perusahaan selalu mempunyai struktur organisasi sendiri, struktur tersebut dapat digambarkan hubungan antara pemimpin dan bawahan yang sering berinteraksi agar didapatkan perwujudan tujuan perusahaan yang diinginkan atau yang diharapkan. Seperti halnya dengan CV. Liman Jaya Sampurna memiliki struktur organisasinya sendiri dalam menjalankan dan melaksanakan kegiatan operasionalnya.

Struktur organisasi adalah suatu susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan-kegiatan berbeda yang dikoordinasikan. Dan selain itu struktur organisasi juga menunjukkan mengenai spesialisasi-spesialisasi dari pekerjaan, saluran perintah maupun penyampaian laporan.



**Gambar 2.1. Struktur organisasi**

## **2.2.4. Tugas Wewenang**

### **1. Komisaris**

Memiliki fungsi sebagai pimpinan atau pengawas tertinggi dalam perusahaan yang bertanggung jawab mengawasi atas kelancaran serta kesehatan keuangan, sebagai pemilik perusahaan/pemilik saham, bekerjasama dengan Direksi dan bertanggung jawab atas kemajuan perusahaan serta membawahi bawahan secara efektif.

### **2. Direktur Utama**

Memiliki fungsi sebagai memimpin profesional yang ditunjuk oleh pemilik usaha untuk menjalankan dan memimpin CV. Liman Jaya Sampurna, bertanggung jawab untuk mengatur keseluruhan karyawan di perusahaan, mengawasi penjual pupuk dan sarana pertanian setiap hari, bulan, dan tahun.

### **3. Wakil Direktur**

Memiliki fungsi sebagai bertanggung jawab untuk mengatur keseluruhan karyawan di perusahaan, mengawasi penjual pupuk dan sarana pertanian di CV. Liman Jaya Sampurna.

### **4. Administrasi**

Memiliki fungsi sebagai bertugas untuk mencatat dan melakukan pembukuan transaksi yang terjadi di CV. Liman Jaya Sampurna, bertanggung jawab untuk membuat laporan penerimaan dan pengeluaran pupuk dan sarana pertanian di CV. Liman Jaya Sampurna.

## **5. Marketing**

Memiliki fungsi sebagai bertugas memasarkan pupuk dan racun perusahaan melalui berbagai cara, agar pupuk dan sarana pertanian tersebut dapat dikenal dan diminati oleh masyarakat secara luas. Kegiatan pemasaran saat ini memfokuskan pada konsumen yang belum mengenal pupuk dan sarana pertanian dari CV. Liman Jaya Sampurna.

## **6. Kepala gudang**

Memiliki fungsi sebagai mengawasi dan mengontrol semua pupuk dan sarana pertanian yang masuk dan keluar, melakukan pengecekan pada pupuk dan sarana pertanian yang diterima, membuat perencanaan, pengawasan dan laporan pergudangan, memastikan ketersediaan pupuk dan sarana pertanian sesuai dengan kebutuhan, memastikan aktivitas keluar masuk pupuk dan sarana pertanian berjalan lancar, melaporkan semua transaksi keluar masuk pupuk dan sarana pertanian dari dan ke gudang .

## **7. Driver**

Memiliki fungsi sebagai mengantar pupuk dan sarana pertanian yang di pesan konsumen