

BAB II

PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu *web*, yang menggambarkan bagaimana suatu *web* dibentuk dan dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu *web*. Menurut (Jogiyanto, 2019), perancangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisa terlebih dahulu.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis yang diterjemahkan oleh (Jogiyanto, 2019), informasi didefinisikan sebagai berikut. Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem Informasi merupakan gabungan dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan telekomunikasi dan sumber data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi sehingga dapat mendukung perusahaan, pekerja, pelanggan, rekan

kerja serta *supplier*. Jadi, sistem informasi adalah sebuah sistem yang mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menganalisa data serta memisahkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

2.3 Pengertian *Job Progress Control Board*

Job Progress Control Board atau Papan Manajemen Perkembangan Pekerjaan merupakan papan seperti papan biasa yang berfungsi untuk penjadwalan, pelacakan dan mencatat proses pengerjaan unit di *stall* area *workshop*. Dimana setiap proses dari mulai pengerjaan dimulai dari mobil masuk ke area *workshop* dan mulai dikerjakan oleh teknisi hingga selesai yaitu *final Inspection*. Setiap Workshop Nissan Datsun dibawah naungan NMI (Nissan Motors Indonesia) harus memiliki JPCB (*Job Progress Control Board*) karena telah ada pada SOP (*Standart Operational Procedur*). JPCB dikendalikan oleh penanggung jawab JPCB adalah seorang teknisi.

2.4 Internet

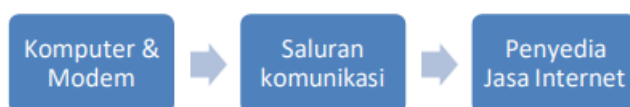
2.4.1 Pengertian Internet

Interconnected Network (Internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin “inter” yang berarti “antara”. Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada diseluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topologi jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP). TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan

bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainnya. Secara Umum Fungsi dan Manfaat Internet terbagi menjadi 5 Bagian: Media, Alat Komunikasi, sarana pendukung kegiatan pendidikan, sarana pendukung kegiatan ekonomis dan sarana hiburan.

2.4.2 Prinsip Kerja Internet

Sebuah perangkat komputer dilengkapi alat yang disebut modem, lalu disambungkan ke sebuah saluran komunikasi untuk menghubungkan ke Operator Penyedia Jasa Internet (lazim disebut dengan ISP) *Internet Service Provider*. Dari sini diperoleh akses ke internet untuk berhubungan dengan komputer pengguna internet lainnya .



Gambar 1. Diagram Prinsip Sederhana Internet

2.5 Pengertian *Server*

Server merupakan sebuah tempat yang dipenuhi dengan berbagai macam informasi, dimana *server* memiliki tugas utama untuk memberikan sebuah *service* atau layanan bagi para klien yang terhubung dengannya. Terdapat berbagai macam jenis *server* yang ada dengan fungsi yang berbeda-beda, misalnya saja *web server* yang digunakan untuk menyimpan

data dalam sebuah *web*, *FTP server* yang menangani perpindahan *file* (*transfer file*), *mail server* yang melayani urusan email para klien, *database server* untuk menyimpan berbagai macam data atau *file* dan lain sebagainya.

2.6 Pengertian Website

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk email, transmisi *file*, dan komunikasi dua antar arah individu atau komputer.

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman- halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) di internet. Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang hampir selalu bisa diakses melalui *Hyper Transfer Protocol* (HTTP), yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web* browser. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah *Uniform Resource Locator* (URL) yang biasa disebut *homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu *user* susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratis, yang membutuhkan subkripsi agar *user* bisa mengakses situs tersebut.

2.6.1 Pengertian Domain

Domain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat berarti, wilayah, daerah, dan ranah. Nama domain (*domain name*) adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama *server* komputer seperti *web server* atau *email server* di jaringan komputer ataupun internet. Nama domain berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke *server*, selain juga dipakai untuk mengingat nama *server* yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai alamat IP. Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs *web* seperti contohnya “wikipedia.org”. Nama domain kadang-kadang disebut pula dengan istilah URL, atau alamat *website*. (Sumber: <http://id.wikipedia.org/>).

2.6.2 Web Hosting

Web hosting adalah tempat penyimpanan data *file* di internet, agar bisa ditampilkan di internet. Jasa *hosting* disediakan secara komersial untuk menggunakannya. *web hosting* merupakan jasa layanan *internet* yang menyediakan sumber daya *server-server* untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di *internet* berupa HTTP, FTP, EMAIL, atau DNS.

Jika dianalogikan, *website* adalah sebuah bangunan, maka *hosting* adalah sepetak tanah dan domain adalah alamat dari sepetak tanah tersebut. Sebuah *hosting* terdiri dari sebuah *server* atau gabungan *server-server* yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi.

2.6 Adobe Dreamweaver

Adobe *Dreamweaver* merupakan program *web editor* yang dapat digunakan untuk membangun halaman *web*. Sedangkan pemrograman PHP dan MySQL adalah bahasa pemrograman dan *database* yang sangat fleksibel dan mudah dipahami. Dengan *Dreamweaver*, *user* dapat mendesain halaman *web* tanpa harus mengetik tag-tag HTML, sedangkan dengan menggunakan pemrograman PHP dan *database* MySQL maka *website user* akan menjadi lebih interaktif dan dinamis. Berdasarkan buku yang diterbitkan oleh Madcoms (2019:3), *Adobe Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. Sebagai *editor web* yang handal, *Adobe Dreamweaver* tentunya dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs, yang memudahkan *user* mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam sebuah situs. *user* juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *broken link*, kompatibilitas *browser*, termasuk validasi tag-tag HTML dan *Cascading Style Sheets* (CSS) yang tidak sesuai dengan pedoman secara otomatis serta perkiraan waktu *download* pada sebuah halaman *web*.

Adobe Dreamweaver memiliki banyak tools yang memudahkan seorang *web design* untuk mengedit dan membuat kode-kode dalam halaman *web*. Fasilitas yang terdapat di dalamnya antara lain: Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan *editor* kode (tampilan kode dan *Code inspector*) yang mengizinkan *user* mengedit kode Javascript, *Extensible Markup Language* (XML), HTML, CSS,

TEMPLATING dan dokumen teks lain secara langsung. Teknologi Roundtrip HTML yang dimilikinya mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan *user* dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML tanpa susah payah.

2.7 Pengertian Customer

Menurut sumber <http://en.wikipedia.org/wiki/customer> , *customer* adalah seorang yang menggunakan atau menerima produk atau jasa dari individu atau organisasi. Kata *customer* diambil dari kata *custom*, yang berarti *habit* (kebiasaan). Seorang *customer* adalah seseorang yang datang ke toko tertentu secara berkala, yang menjadikan kebiasaan kegiatan membeli barang pada suatu toko tertentu walaupun masih ada toko yang lain, orang yang didekati oleh pemilik toko dengan tujuan agar berbelanja di tokonya lagi di masa mendatang. *Customer* dapat diklasifikasikan menjadi dua grup utama, yaitu : internal dan eksternal.

2.8 Pengertian Kepuasan

Seperti yang dikutip oleh (Barnes, 2019), Richard Oliver berpendapat bahwa kepuasan adalah tanggapan pelanggan terhadap kebutuhan-kebutuhannya. Hal ini berarti penilaian terhadap suatu bentuk keistimewaan dari suatu barang atau jasa, memberikan tingkat kenyamanan yang terkait dengan pemenuhan suatu kebutuhan, termasuk pemenuhan kebutuhan di bawah atau melebihi harapan pelanggan.