

BAB II

LANDASAN TEORI

Event Organizer (EO) merupakan usaha dalam bidang jasa yang di tunjuk secara resmi oleh client untuk mengorganisasikan rangkaian acara, mulai dari proses pembuatan konsep, perencanaan, persiapan, eksekusi hingga selesainya seluruh rangkaian acara, dalam rangka membantu klien mewujudkan tujuan yang diharapkan melalui acara tersebut. (Ramdhani, Sapitri & Rizkiyansyah, 2018).

Penelitian terkait hal serupa juga telah diangkat menjadi skripsi oleh beberapa mahasiswa S2 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Berbeda dengan peneliti sebelumnya, pada skripsi ini penulis menambahkan bahwa tidak hanya terfokus pada *Wedding Organizer* saja namun termasuk *Event Organizer* juga sebagai cakupan yang lebih luas dengan daerah pemasaran di Provinsi Lampung.

2.1. Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. (Kadir, 2014).

2.1.2 Informasi

Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. (Romney dan Steinbart, 2015).

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan antara subsub sistem yang saling berhubungan yang membentuk suatu komponen yang didalamnya mencakup input-proses-output yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi sehingga lebih berguna bagi pengguna (Abdul Kadir, 2006). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan melakukan pengolahan data menjadi informasi sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk tujuan tertentu.

Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel - embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting (Abdul Kadir, 2014). Ada beragam definisi sistem informasi sebagai berikut:

a. Anastasia Diana dan Lilis Setiawati yang dikutip oleh Al Husain dkk dalam Jurnal CERITA Vol. 2 No. 2 (2016:134) dengan judul “Perancangan Database Relational Pada Toko Buku Online Tangerang”^[8], Sistem Informasi adalah sistem buatan manusia yang terdiri dari komponen baik manual maupun yang berbasis komputer dan berintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi untuk pihak-pihak yang bersangkutan sebagai pemakai sistem tersebut.

b. Menurut Aswati dkk dalam Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Vol. 1 No. 2 (2015:80)^[9] Sistem Informasi merupakan seperangkat fungsi operasional manajemen kepada yang mampu menghasilkan suatu keputusan yang tepat, cepat dan jelas sehingga menjadi suatu susunan yang disusun secara sistematis dan teratur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan seperangkat komponen dengan cara mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data tersebut dengan tujuan menjadi susunan yang sistematis dan teratur sehingga menghasilkan sebuah komunikasi atau informasi.

2.2 Pelayanan

Berikut adalah pengertian layanan menurut para ahli :

a. Menurut Moenir (2015: 27) pelayanan hakikatnya adalah serangkaian kegiatan, karena itu merupakan proses. Sebagai proses, pelayanan berlangsung secara rutin dan berkesinambungan, meliputi seluruh organisasi dalam masyarakat.

b. Menurut Tjiptono (2016:59) menyatakan bahwa “Kualitas pelayanan adalah tingkat keunggulan yang diharapkan dan pengendalian atas tingkat keunggulan tersebut untuk memenuhi keinginan pelanggan”.

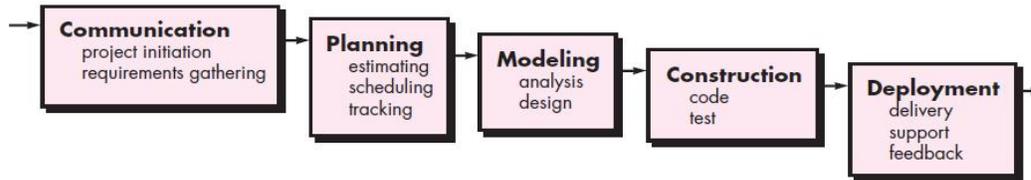
c. Menurut Parasuraman dalam Tjiptono (2016:157), terdapat faktor yang mempengaruhi sebuah layanan adalah *expected service* (layanan yang diharapkan) dan *perceived service* (layanan yang diterima). Jika layanan yang diterima sesuai bahkan dapat memenuhi apa yang diharapkan maka jasa dikatakan baik atau positif. Jika *perceived service* melebihi *expected service*, maka kualitas pelayanan dipersepsikan sebagai kualitas ideal. Sebaliknya apabila *perceived service* lebih jelek dibandingkan *expected service*, maka kualitas pelayanan dipersepsikan negatif atau buruk. Oleh sebab itu, baik tidaknya kualitas pelayanan tergantung pada kemampuan perusahaan dan sifatnya memenuhi harapan pelanggan secara konsisten.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas layanan terdiri dari lima unsur penting yaitu, Bukti Fisik, Jaminan, Empati, Daya Tanggap, dan Keandalan. Untuk mewujudkan layanan yang berkualitas positif perusahaan harus mampu memenuhi layanan yang diharapkan konsumen

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Model *Waterfall*. Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam 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 dalam *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.

Fase-fase dalam *Waterfall* Model menurut referensi Pressman :



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *client* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem *Integration & Testing*.

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *client*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015:17)

2.4 UML (*Unified Modeling Language*)

UML ada karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan, jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya uml paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa dan Shalahuddin, 2019)

Tabel 2.1 Tipe Diagram UML (*Unified Modelling Language*)

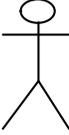
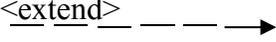
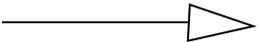
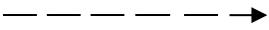
No.	Diagram	Tujuan
1	<i>Class</i>	Memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmukaantarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi
2	<i>Package</i>	Memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan dari diagram komponen
3	<i>Use Case</i>	Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas)
4	<i>Sequence</i>	Diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu
5	<i>Communication</i>	Sebagai pengganti diagram kolaborasi UML 1.4 yang menekankan organisasi struktural dari obyek-obyek yang menerima serta mengirim pesan
6	<i>Statechart</i>	Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (state), transisi, kejadian serta aktivitas
7	<i>Activity</i>	Tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem
8	<i>Component</i>	Memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya
9	<i>Deployment</i>	Memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (runtime)

2.4.1 Jenis-jenis Diagram UML (*Unified Modelling Language*)

1. *Use case diagram*

Use case atau Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*Behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Adapun simbol-simbol sebagai berikut

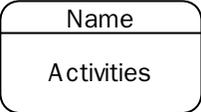
Table 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang paling saling bertukar pesan anat unit atau aktor: biasanya dnyatkan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
Aktor / actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem infrpmasi yang akan itu sendiri, jadi walaupun simbol fari aktor adalah gambar orang tapi aktor belum merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
Asosiasi / assosiation 	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend <extend> 	Case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan
Generalisasi/generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
Menggunakan/inclide/uses <include> 	Fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

2. *Activity diagram*

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapta dilakukan oleh sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Simbol-simbol yang terdapat pada activity diagram adalah seperti berikut:

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*

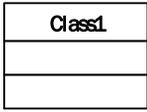
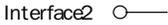
Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

3. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

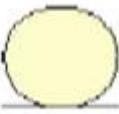
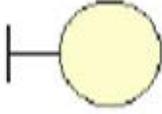
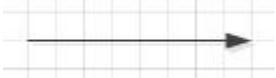
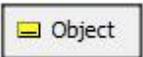
Simbol	Deskripsi
Kelas	Kelas pada struktur sistem.

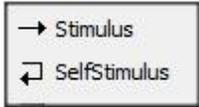
	
Natarmuka/ <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek.
Asosiasi 	Relasi antar kelas dalam makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

4. *Sequence Diagram*

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek". Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Sequence diagram menunjukkan urutan event kejadian dalam suatu waktu. Komponen sequence diagram terdiri atas obyek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan progress vertikal.(Sukamto dan Shalahuddin, 2013). Berikut simbol-simbol yang digunakan dalam sequence diagram adalah:

Table 2.5 Simbol *Sequence Diagram*

No.	Symbol	Keterangan
1.	<p>Actor</p> 	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan system
2.	<p>Entity class</p> 	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
3.	<p>Boundary class</p> 	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form
4.	<p>Control class</p> 	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5.	<p>Lifeline</p> 	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan
6.	<p>Line message</p> 	Menggambarkan pengiriman pesan
7.	<p>Object</p> 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
8.	<p>Garis hidup</p>	Menyatakan kehidupan suatu objek

		
9.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya actor tidak memiliki waktu aktif
10.	Stimulus 	Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain

5. Flowchart

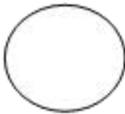
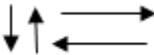
Bagan alir (*flowchart*) digunakan untuk menjelaskan prosedur jelas dan ringkas terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir dan analisis sistem.

- Menurut Mokhammad Ridoi (2018 : 87) mendefinisikan : “*Flowchart* atau Bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika”.
- Menurut Rizki Ahmad Fauzi (2017 : 113) mendefinisikan : “Bagan alir (*flowchart*) adalah teknis analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis”.
- Menurut Harwikarya et all (2017 : 21) mendefinisikan : “*Flowchart* atau diagram alir merupakan salah satu cara merepresentasikan langkah logis pemecahan masalah.

Berikut kesimpulan dari definisi para ahli diatas mengenai *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika, digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. *Flowchart* yang digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian yang akan dilakukan ada dua yang

pertama Program *Flowchart* dan *Document Flowchart*. Adapun komponen-komponen atau simbol-simbol *Flowchart* :

Tabel 2.6 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<p><i>Terminal</i></p> <p>Berfungsi untuk memulai dan mengakhiri suatu program</p>
	<p><i>Proses</i></p> <p>Suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh computer</p>
	<p><i>Input – Output</i></p> <p>Digunakan untuk memasukan data maupun menunjukkan hasil dari proses</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Suatu kondisi yang menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan</p>
	<p><i>Connector</i></p> <p>Suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui simbol ini</p>
	<p><i>OFF Line Connector</i></p> <p>Merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur</p>
	<p><i>Arus atau Flow</i></p> <p>Prosedur yang dilakukan dari atas kebawah, bawah ke atas, dari kiri</p>

2.5 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung

2.5.1 *Web*

Berikut merupakan beberapa pengertian web menurut para ahli :

- a. Menurut Sidik dalam Arizona (2017:107) mengatakan bahwa," Situs Web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hiperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)".
- b. Menurut Yuhefizar dalam Prayitno & Safitri (2015:2) mengatakan bahwa," *website* adalah "keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi".

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Web adalah suatu layanan sajian informasi yang domain yang mengandung informasi.

2.5.2 *Web Mobile*

Adapun beberapa pengertian *web mobile* menurut para ahli, yaitu:

- a. Menurut Brian Fling (2016) *Web Mobile* merupakan situs *web* yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*. Situs *web mobile* sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberikan informasi (Abdurahman 2016).
- b. Menurut Devi (2015) *Web Mobile* juga satu-satunya platform yang tersedia dan mampu berjalan pada semua perangkat *mobile*, dan perancangan menggunakan standar dan protokol yang sama dengan *desktop web*. Untuk dapat mendesain aplikasi *web* untuk *mobile* harus diperhatikan betul bahwa karakteristik *web* untuk *mobile* berbeda dengan *desktop* (Indriasari, Adi, and Sidhi 2011).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan *website mobile* adalah situs yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* yang dirancang menggunakan standar dan protokol yang sama dengan *desktop web*.

1. Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan *website mobile*, yaitu :
Keterbatasan fisik, meliputi bentuk fisik yang kecil dan inputan terbatas.
2. Keterbatasan Teknis, meliputi tingkat keamanan yang terbatas, faktor fisik yang bervariasi, *input* yang bervariasi seperti *touchscreen*, *numeric keypad*, *qwerty keypad*, dan akses data yang bervariasi.

2.5.3 Xampp

Library IBM (2013), XAMPP merupakan aplikasi server yang menggabungkan beberapa aplikasi server yang biasa digunakan di web server. Berikut beberapa komponen - komponen yang terdapat pada XAMPP, yaitu *Apache (web server)*, *MySQL (database server)*, *Filezilla FTP server*, *Mercury Mail (mail server)*, *phpMyAdmin (web-based interface MySQL)*.

2.5.4 PHP

PHP singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server.” Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data *website* akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP. (Rohi Abdullah, 2015).

2.5.5 HTML

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language*, yaitu script yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*. (Rohi Abdullah, 2015).

Beberapa tugas HTML dalam membangun *website* diantaranya, sebagai berikut :

- a. Menentukan *layout website*
- b. Memformat *text* dasar seperti pengaturan *paragraph*, dan format font.
- c. Membuat list dan formulir.
- d. Membuat tabel, gambar, video, audio, dan link.

2.5.6 CSS

Cascading Style Sheets yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*.”Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan *website*, namun kemampuannya sangat terbatas.Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat dengan HTML terlihat lebih indah. (Rohi Abdullah, 2015).

2.5.7 Java Script

JavaScript ialah suatu bahasa *scripting* yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat suatu *web*.(Hidayatullah dan Kawistara, 2015).

2.5.8 My SQL

Menurut Budi Raharjo (2015:16) mendefinisikan bahwa “MySQL merupakan RDBMS (*server database*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user”.

2.5.9 Dreamweaver

Menurut jurnal Rozaq, Lestari dan Handayani (2015) *Adobe Dreamweaver* adalah : “aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan *editor* WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design view*) dan kode *editor* dengan fitur standar seperti *syntax highlighting*, *code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax checking* dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode”

2.5.10 ISO (*Internazional Of Standarization Organization*)

Bagian dari standar ini berkaitan dengan sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan Efektivitas, Efisiensi dan Kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu.

Standar ini mengusulkan kerangka kerja yang menggambarkan komponen kegunaan dan hubungan di antara keduanya. Dalam standar ini, kegunaan dipertimbangkan dalam hal

kinerja dan kepuasan pengguna. Menurut ISO 9241-11, kegunaan tergantung pada konteks penggunaan dan tingkat kegunaan akan berubah saat konteks berubah.

2.5.11 E-Marketplace

E-marketplace adalah pasar online tempat terjadinya jual beli, biasanya dilakukan antar perusahaan (B2B mendominasi hingga 75% *e-marketplace*). Secara fungsi, sebenarnya fungsi *e-marketplace* tidak berbeda dengan pasar biasa, yaitu: Mencocokkan antara penjual dan pembeli.