

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu/sebelumnya, data tersebut dapat digunakan untuk membuat sistem informasi penjualan buku dan esai online dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sebagai bahan kajian dalam penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah diketahui, yaitu:

2.1.1 Penelitian menurut Atika Handayani, Politeknik Negeri

Sriwijaya (2017)

Penelitian dilakukan pada tahun 2017 oleh Atika Handayani mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dengan judul Perancangan Aplikasi Sistem Informasi PT. Hanuraba Sawit Kencana Sumatera Selatan berbasis web. Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan aplikasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai sistem databasenya, dan informasi yang ditampilkan dalam aplikasi sistem informasi tersebut meliputi informasi perusahaan seperti sejarah perusahaan, struktur organisasi dan informasi kepegawaian lainnya. (Handayani 2017, tidak bertanggal).

Pada penelitian ini persamaannya adalah website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sementara itu, perbedaan dari penelitian ini adalah website yang dibuat terdiri dari halaman

belakang yang merupakan halaman administrasi, dan halaman antarmuka pengguna yang disajikan ke halaman pengguna.

2.1.2 Penelitian menurut Sudarmaji dan Antika Sari, Universitas Muhammadiyah Metro Lampung (2016)

Sudarmaji dan Antika Sari melakukan penelitian. Guru Besar dan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro Lampung Tahun 2016 dengan judul Sistem Informasi Website Dinamis Sebagai Media Informasi di Kantor Kecamatan Bangunrejo Lampung Tengah. Dalam penelitiannya, peneliti membuat aplikasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database untuk mengirimkan informasi tentang kantor kecamatan BangunRejo kepada masyarakat secara online. Setelah dibuat, aplikasi web menyediakan fasilitas buku tamu bagi masyarakat untuk menyampaikan kritik dan saran ke kantor kecamatan (Sari, n.d.).

Kemiripan penelitian Sudarmadji dengan Atika adalah situs tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL serta menyediakan buku tamu di halaman muka. Namun perbedaannya pada penelitian ini disediakan menu backend dengan layanan administrasi terkait tanya jawab dengan pimpinan dan riwayat pekerjaan kuis.

2.1.3 Penelitian Kiki Hakiki Haryadi, Hery Dwi Yulianto (2017)

Penelitian dilakukan pada tahun 2017 oleh Kiki Hakiki Haryadi, Hery Dwi Yulianto dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Arkan Graha Berbasis Web Menggunakan

Php dan MySQL”. Dalam penelitiannya, peneliti membuat sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. dan MySQL sebagai databasenya. mengurangi permasalahan Arkan Graha dalam mengelola laporan pendapatan agar pengelolaan informasi menjadi lebih cepat, akurat dan menghasilkan laporan tepat waktu, dengan dibangunnya aplikasi web menyediakan saldo berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya (Haryadi & Yulianto, 2017).

Persamaan penelitian ini adalah website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL serta memiliki fungsi ringkasan pendapatan. Sementara itu, perbedaan dari penelitian ini adalah website yang dibuat tidak hanya menyajikan gambaran pendapatan, tetapi juga menawarkan pelanggan menu layanan dan ringkasan hasil pekerjaan survei online melalui fungsi tanya jawab.

2.1.4 Penelitian Edo Putra Purba Siboro (2016)

Penelitian oleh Edo Putra Purba Siboro berjudul “Sistem Informasi di Yayasan Perguruan Tinggi Budi Insani Medan Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL” Tahun 2016 (Siboro (2016), n.d.). Dalam penelitiannya, peneliti membangun sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya untuk menyampaikan informasi tentang Yayasan Perguruan Tinggi Budi Insani Medan secara online kepada seluruh siswa, guru dan masyarakat luas yang ingin mendapatkan informasi. Tentang Yayasan Perguruan Budi Insani Medan. Dimana aplikasi web yang

dibuat memberikan informasi tentang kegiatan yayasan dan juga merupakan salah satu layanan pendukung kegiatan belajar mengajar. Layar halaman utama juga menampilkan beberapa profil terkait perusahaan, namun dalam penelitian ini dilengkapi dengan menu backend yang menawarkan layanan maksimal melalui saran dan pertanyaan.

2.1.5 Penelitian Peter Anton Paulus (2017)

Kajian yang dilakukan oleh Peter Anton Paulus dengan judul Perancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Sistem Operasi PHP di Azyan Photo Batam Tahun 2017. Dalam penelitiannya peneliti membuat data inventaris dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk mengidentifikasi barang masuk dan barang keluar . bersama dengan faktur masalah barang dapat meminimalkan kesalahan. Itu juga memudahkan untuk mengelola informasi masuk, keluar dan keluar dan dengan mudah menghasilkan laporan.

Persamaan penelitian ini adalah website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL serta memiliki fungsi ringkasan transaksi produk atau produk. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah website menjadi lebih dinamis, terdapat layanan konsultasi dan rangkuman hasil penjualan.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Sistem Informasi

Sederhananya, sistem dapat diartikan sebagai sekelompok elemen yang terkait erat yang bekerja sama untuk mencapai tujuan

tertentu. Berikut adalah beberapa kutipan untuk membantu Anda memahami sistem:

1. Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya, sistem dapat bersifat abstrak atau fisik. Sistem abstrak adalah susunan terorganisir dari ide atau konsep yang saling bergantung.
2. Norman L. Enger menyatakan dalam bukunya bahwa suatu sistem dapat terdiri dari kegiatan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan organisasi seperti: B. Manajemen persediaan atau perencanaan produksi.
3. Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo dalam bukunya menyatakan, suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsure-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga unsure-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu.

Informasi adalah hasil pengolahan data dalam bentuk yang lebih bermanfaat dan bermakna bagi penerimanya daripada gambaran peristiwa (fakta) nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan.(Jogiyanto, H.M, 1999:692). Dengan kata lain, informasi merupakan hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih penting bagi penerimannya dan mempunyai nilai yang nyata dalam pengambilan keputusan.

Kualitas suatu informasi terlihat dari beberapa unsure-unsur berikut :

1. Akurat artinya informasi harus secara teliti dan bebas dari segala factor kesalahan data yang dihasilkan.
2. Relevan artinya informasi yang diinginkan benar-benar relevansi dengan pokok permasalahan yang dihadapi.
3. Tepat waktu artinya informasi yang disajikan adalah informasi yang terbaru karena keterlambatan informasi tidak akan memberikan nilai dan menghilangkan peluang.

Sistem informasi adalah sistem organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, yang mendukung fungsi manajemen organisasi dalam kegiatan strategis organisasi untuk dapat memberikan laporan yang diperlukan kepada beberapa pihak eksternal (Yasin, 2012). Menurut Robert A. Leitch dan K.Roscoe Davis “Sistem informasi adalah sistem organisasi yang menyelaraskan kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari dengan aktivitas strategis organisasi dan memberikan laporan kepada pihak yang ditunjuk”. (Jogiyanto, 2001).

2.2.2 Pengertian E-commerce

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *Electronic commerce*, juga *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti *internet* atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya.

Dari berbagai perspektif *e-commerce* didefinisikan sebagai berikut:

1. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui telepon, jaringan komputer, atau sarana elektronik lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
3. Dari perspektif layanan, *e-commerce* merupakan satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen dalam memangkas *service cost*.
4. Dari perspektif *online*, *e-commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di *internet* dan jasa *online* lainnya.

Defenisi *e-commerce* secara lebih luas tidak sekedar menjual dan membeli, namun juga berarti melayani pelanggan dan berkolaborasi dengan rekan bisnis, serta pelaksanaan transaksi elektronik dalam suatu organisasi. *Electronic Commerce* bisa beragam bentuknya tergantung pada tingkat digitalisasi produk (layanan) yang dijual, prosesnya, serta agen-agen pengiriman atau perantara.

2.2.3 Sistem Pengujian Black Box

Black box testing juga dikenal sebagai behavioral testing. Metode ini merupakan **pengujian** terhadap fungsionalitas atau kegunaan sebuah aplikasi. Uniknya, **black box** testing adalah

pengujian yang dilakukan sepenuhnya dengan hanya menilai kebutuhan dan spesifikasi software.

Teknik-teknik Black-box Testing:

1. Equivalence Partitioning

Cara kerja teknik ini adalah dengan melakukan partition atau pembagian menjadi beberapa partisi dari input data.

2. Boundary Value Analysis

Teknik ini lebih fokus kepada boundary, adakah error dari luar atau sisi dalam software, minimum, maupun maksimum nilai dari error yang didapat.

3. Fuzzing

Fuzz merupakan teknik untuk mencari bug atau gangguan dari software dengan menggunakan injeksi data yang terbilang cacat ataupun sesi semi-otomatis.

4. Cause-Effect Graph

Ini adalah teknik testing dimana menggunakan graphic sebagai acuannya. Dimana dalam grafik ini menggambarkan relasi antara efek dan penyebab dari error tersebut.

5. Orthogonal Array Testing

Dapat digunakan jika input domain yang relatif terbilang kecil ukurannya, tetapi cukup berat untuk digunakan dalam skala besar.

6. All Pair Testing

Dalam teknik ini, semua pasangan dari test case di desain

sedemikian rupa agar dapat dieksekusi semua kemungkinan kombinasi diskrit dari seluruh pasangan berdasar input parameternya. Tujuannya testing ini adalah memiliki pasangan test case yang mencakup semua pasangan tersebut.

7. State Transition

Testing ini berguna untuk melakukan pengetesan terhadap kondisi dari mesin dan navigasi dari UI dalam bentuk grafik.

Keuntungan dari Black-box Testing:

1. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu.
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan sudut pandang user agar dapat mengungkapkan konsistensi atau ambiguitas dalam spesifikasi.
3. Programmer dan tester memiliki ketergantungan satu sama lain
4. Efisien untuk segmen kode besar
5. Akses kode tidak diperlukan
6. Pemisahan antara perspektif pengguna dan pengembang

Kekurangan Black-box Testing:

1. Uji kasus sulit di desain tanpa spesifikasi yang jelas
2. Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh programmer
3. Beberapa bagian back end tidak diuji sama sekali.

4. Cakupan terbatas karena hanya sebagian kecil dari skenario pengujian yang dilakukan
5. Pengujian tidak efisien karena keberuntungan tester dari pengetahuan tentang perangkat lunak internal

Manfaat dari metode Black-box Testing ini adalah sebagai berikut:

- Kesederhanaan

Tes ini mudah dilakukan, karena seseorang berfokus pada input dan output. Penguji tidak perlu tahu bagaimana sistem bekerja secara internal, atau kode sumbernya, yang tidak dapat diakses. Dengan demikian, metode ini juga tidak mengganggu.

- Kejelasan

Waktu persiapan tes ini sangat singkat, karena sedikit pengetahuan tentang sistem yang dibutuhkan. Membuat dan menguji skenario membutuhkan sedikit waktu, karena ia mengikuti jalur pengguna, yang relatif sedikit, tergantung pada ukuran sistem.

- Ketidakberpihakan

Di sini mengikuti sudut pandang “pengguna” dan bukan sudut pandang “pengembang”. Hasil pengujian netral: sistem berfungsi, atau tidak. Tidak ada kemungkinan kontestasi, seperti penggunaan

satu proses daripada yang lain, tergantung pada pendapat pengembang.

Contoh Implementasi:

Contoh implementasi black box testing yaitu testing yang bisa dilakukan oleh orang awam dan bukan programmer. Testing ini bisa dilakukan dengan mengecek fungsi-fungsi dari aplikasi, apakah berjalan lancar atau tidak, Link-link pada aplikasi apakah mengarah pada halaman yang benar, Apakah data pembelian terkirim kepada Admin dan sebagainya. Tes ini tidak memerlukan akses kode sehingga siapa saja bisa melakukannya. Seperti user yang mengikuti proses aplikasi dari mendaftar akun, membeli kursus, hingga dapat mengaksesnya.

2.2.4 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : Windows, Linux, Macintosh. Kata Markup Language pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam script HTML sehingga kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan dalam elemen HTML.

Simbol penandaan yang digunakan dalam HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>) yang disebut dengan tag. Misalnya hendak menampilkan teks yang tercetak miring, maka mark up yang digunakan adalah sebagai berikut :<i> Teks ini akan tercetak miring <i> (MADCOMS, 2008)

HTML itu sendiri terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah form yang ditandai dengan kode <form>, judul dengan title dan sebagainya. Untuk lebih lanjut mengenai bagian-bagian HTML perhatikan skema dibawah ini : <html>

```
<head>
```

```
<title>Judul Halaman<title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
... isi dari halaman web ...
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Keterangan :

- a. Dokumen HTML selalu diawali dengan tanda tag pembuka <html> dan diakhiri dengan tanda tag penutup <html>.

- b. Pada elemen head `<head></head>`, dapat kita sisipkan kode untuk menuliskan keterangan tentang dokumen HTML . Atau dapat juga kita sisipkan scripts pemrograman web seperti Javascript, Vbscript atau CSS untuk menambah daya tarik pada situs yang kita buat agar lebih menarik dan dinamis.
- c. Elemen- elemen `<body></body>` berisi tag-tag untuk isi atau layout tampilan situs kita, seperti :
``,`<table></table>`,`<form></form>`.

Jadi jelas bahwa elemen adalah suatu bagian yang besar yang terdiri dari kode-kode tag tersebut. Sedangkan tag hanyalah merupakan bagian dari elemen. Tag adalah kode-kode yang digunakan untuk mengatur dokumen HTML. Secara garis besar bentuk umum tag adalah: `<tag-awal>TEKS<tagakhir>`. Namun ada juga yang tidak perlu ada tag penutup seperti: `
`,`<hr>`,`` dan lain lain. (MADCOMS,2008).

2.2.5 Sejarah HTML

Sejarah html berawal pada tahun 1980 ketika IBM berniat untuk membuatkan suatu bahasa kode untuk menggabungkan teks dengan pemformatan agar mengenali elemen dokumen. Bahasa yang menggunakan tanda-tanda ini dinamakan *Markup Language*. Namun pihak IBM member nama *Generalized Markup Language* (GML).

Pada tahun 1986, ISO mengeluarkan standarisasi bahasa markup berdasarkan GML dengan nama *Standard Generalized*

Markup Language (SGML). Pada tahun 1989, Caillau Tim bekerja sama dengan Banners Lee Robert, ketika bekerja di CERN. Mencoba untuk mengembangkan SGML. Dari tangan merekalah lahir HTML (*Hyper Text Markup Language*) yang kini digunakan untuk membuat halaman website. HTML ini pertama kali dipopulerkan oleh Browser Mosaic.

Sejak tahun 1990, bahasa ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Apalagi sejak tahun 1996, *World Wide Web Consortium* (W3C) turut mengembangkan html dan mengeluarkan versi 3.2. Sejak saat itulah html digunakan sebagai bahasa standar internet yang kini dikendalikan oleh W3C

2.2.6 PHP (Personal Home Page)

PHP merupakan standar yang digunakan dalam dunia website. PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk script yang diletakkan didalam web server. Ada beberapa pengertian tentang PHP, akan tetapi PHP dapat diartikan sebagai Hypertext Preeprocessor. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien. Interpreter PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada server disebut serverside, berbeda dengan mesin maya Java yang mengeksekusi program pada sisi klien (client-server). Kasiman Perangin-angin, (2009)

2.2.6.1 Sejarah PHP

Menurut Alexander F.K Sibero (2012:49), pada tahun 1994 seorang programmer bernama Rasmus Lerdorf awalnya membuat sebuah halaman website pribadi, tujuannya adalah untuk mempertahankan halaman website pribadi tersebut sekaligus membangun halaman web yang dinamis.

PHP pada awalnya diperkenalkan sebagai singkatan dari Personal Home Page. PHP pertama ditulis menggunakan bahasa Perl (Perl Script), kemudian ditulis ulang menggunakan bahasa pemrograman C CGI-BIN (Common Gateway Interface-Binary) yang ditujukan untuk mengembangkan halaman website yang mendukung formulir dan penyimpanan data. Pada tahun 1995 PHP Tool 1.0 dirilis untuk umum, kemudian pengembangannya dilanjutkan oleh Andi Gutmans dan Zeev Suraski.

2.2.7 MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan Struktural Query Language (SQL) sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya. MySQL juga termasuk jenis Relation Database Management System (DBMS).

MySQL pada awalnya muncul pada tahun 1979 yang di buat oleh seorang programmer computer asal Swedia yaitu Michael Widenius atau “Monty” yang saat itu bekerja pada perusahaan

bernama TcX mulai mengembangkan aplikasi berbasis web dengan berlandaskan UNIREG sebagai sistem database. Namun UNIREG dianggap tidak cocok untuk database yang dinamis seperti web. Akhirnya David Hughes, TcX dan juga Monty merancang dan mengembangkan sendiri konsep sistem database baru. Sistem ini merupakan gabungan dari UNIREG dan MySQL sehingga pada Mei 1995, sebuah RDBMS baru, yang dinamakan MySQL dirilis.

Pada tahun 1995 itu juga, TcX berubah nama menjadi MySQL AB dengan Michael Widenius, David Axmark, dan Allan Larsson sebagai pendirinya. Title “AB” dibelakang MySQL merupakan singkatan dari “Aktiebolag” istilah PT (Perseroan Terbatas) bagi perusahaan Swedia. MySQL biasanya dikendalikan secara administrative menggunakan bahasa pemrograman PHP yang user interface-nya dalam bentuk phpMyAdmin.

2.2.8 Fungsi PHP dan MySQL

Fungsi PHP untuk mengakses MySQL yang biasa digunakan diantaranya adalah :

- a. `Mysql_connect()`, fungsi `mysql_connect` adalah untuk menghubungkan PHP dengan database MySQL. Format fungsinya adalah `mysql_connect (stringhostname, string username, string password);`
- b. `Mysql_select_db`, setelah terhubung ke database MySQL dengan menggunakan `mysql_connect`, langkah selanjutnya adalah

memilih database yang akan digunakan. Fungsi `mysql_connect_db` digunakan untuk memilih database. Format fungsinya adalah `mysql_select_db(string database, koneksi);`

- c. `Mysql_query`, dalam database MySQL, perintah untuk melakukan transaksi ialah perintah SQL. Sebutan untuk mengirim perintah SQL dinamakan query. Query memberi perintah kepada database untuk melakukan apa yang dikehendaki. Format fungsinya adalah `int mysql_query(string query, int[link_identifier]);`
- d. `Mysql_num_rows`, kegunaan dari fungsi ini adalah untuk menghitung jumlah baris yang akan dikenai oleh proses SQL. Format fungsinya adalah `: int num_rows(int result);`
- e. `Mysql_fetch_array`, fungsi ini digunakan untuk menampilkan data. Dalam fungsi ini, hasil query ditampung dalam bentuk array. Format fungsinya adalah `mysql_fetch_array(int result, int[result_type]);` (KasimanPeranginangin,2009).

2.2.9 Visual Studio Code

Visual Studio Code (disingkat VSCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan *Microsoft* untuk *Linux*, *macOS*, dan *Windows 7*. *Visual Studio Code* menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, pengawakutuan, dan *Git*. *Microsoft* merilis sumber kode *Visual Studio Code* di repositori *GitHub* dengan *lisensi MIT (Code*

- OSS), sedangkan biner yang dibangun oleh *Microsoft* tidak dirilis dengan *lisensi MIT* dan merupakan perangkat lunak berpemilik.

Visual Studio Code pertama kali diperkenalkan di tanggal 29 April 2015 oleh *Microsoft* di konferensi *Build 2015*. Versi pratinjau dirilis tidak lama setelah itu.

Visual Studio Code merupakan penyunting kode-sumber yang dapat digunakan untuk beragam bahasa pemrograman, termasuk *Java*, *JavaScript*, *Go*, *Node.js*, *Python* dan *C++*. *Visual Studio Code* memperkerjakan komponen penyunting yang sama (namakode "*Monaco*") yang digunakan di *Azure DevOps* (awalnya dipanggil *Visual Studio Online* dan *Visual Studio Team Services*).

2.2.10 Javascript

JavaScript mulanya bernama *LiveScript*, dikembangkan pertama kali pada tahun 1995 di *Netscape Communication*. Pada akhir tahun 1995 *Netscape Communication* dan *Sun Microsystem* berkolaborasi dan mengganti nama *LiveScript* menjadi *JavaScript*.

JavaScript adalah bahasa *script* yang ditempatkan pada kode *HTML* dan diproses pada sisi *client*. Dengan adanya bahasa ini maka kemampuan dokumen *HTML* menjadi lebih luas. Sebagai contoh, digunakan untuk validasi masukan formulir sebelum diproses ke tahap selanjutnya. Bisa untuk membuat permainan interaktif dan juga bisa untuk menambah *design web*.

JavaScript merupakan bahasa scripting yang didisain untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif. Javascript bekerja secara client-side (disisi client). Sehingga javascript bergantung pada browser yang digunakan untuk menampilkan halaman web yang mengandung javascript.

2.2.11 Profil Perusahaan

PT. IndoFira Global yang beralamat di Perumahan Graha Laksana Tidar, Dau, Malang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Pendidikan, travel dan penjualan umum. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 10 September 2018 Nomor Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP): 8120012020617, dan dengan Nomor Tanda Daftar Perusahaan (TDP): 8120012020617. Dengan kepemilikan izin usaha tersebut, PT. IndoFira Global telah terdaftar sebagai perusahaan di Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) provinsi Jawa Timur.

Visi:

Menjadi perusahaan terkemuka tingkat nasional dalam bidang jasa, pendidikan, perdagangan dan penerbitan tahun 2035.

Misi:

Membangun kepercayaan mitra kerja di bidang jasa, pendidikan, perdagangan dan penerbitan dengan cara yang efektif, efisien dan berkualitas.

2.2.13 Mekanisme Penjualan Buku dan Tryout

PT. IndoFira Global menggunakan mekanisme penjualan buku dan tryout dengan menggunakan bantuan media website yang beralamatkan indofira.co.id. Alur dari penjualan buku dan tryout di website indofira yaitu yang pertama pengguna login jika pengguna sudah mempunyai akun, namun jika belum mempunyai akun, dapat daftar di halaman register. Kemudian pengguna memilih buku atau tryout yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran. Selanjutnya, pengguna menunggu pembayarannya dikonfirmasi oleh admin. Data orderan atau penjualan yang sudah masuk di website, maka admin dapat mengeceknya di menu admin untuk konfirmasi pembayaran.

Data pembelian buku dan tryout yang ada di PT. Indo Fira Global disimpan di database website. Database yang digunakan adalah MYSQL. Untuk website indofira.co.id dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, dan Javascript. Serta ada tambahan CSS dan Bootstrap yang digunakan untuk memperindah tampilan dari website.