

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Ardianto dkk (2015), dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Kemudahan Dan Kepercayaan Menggunakan *E-Commerce* Terhadap Keputusan Pembelian *Online* menyatakan bahwa kepercayaan menggunakan *e-commerce* berpengaruh terhadap keputusan pembelian secara *online*. Adanya pengaruh yang signifikan menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan konsumen maka keputusan pembelian secara *online* juga akan semakin meningkat.

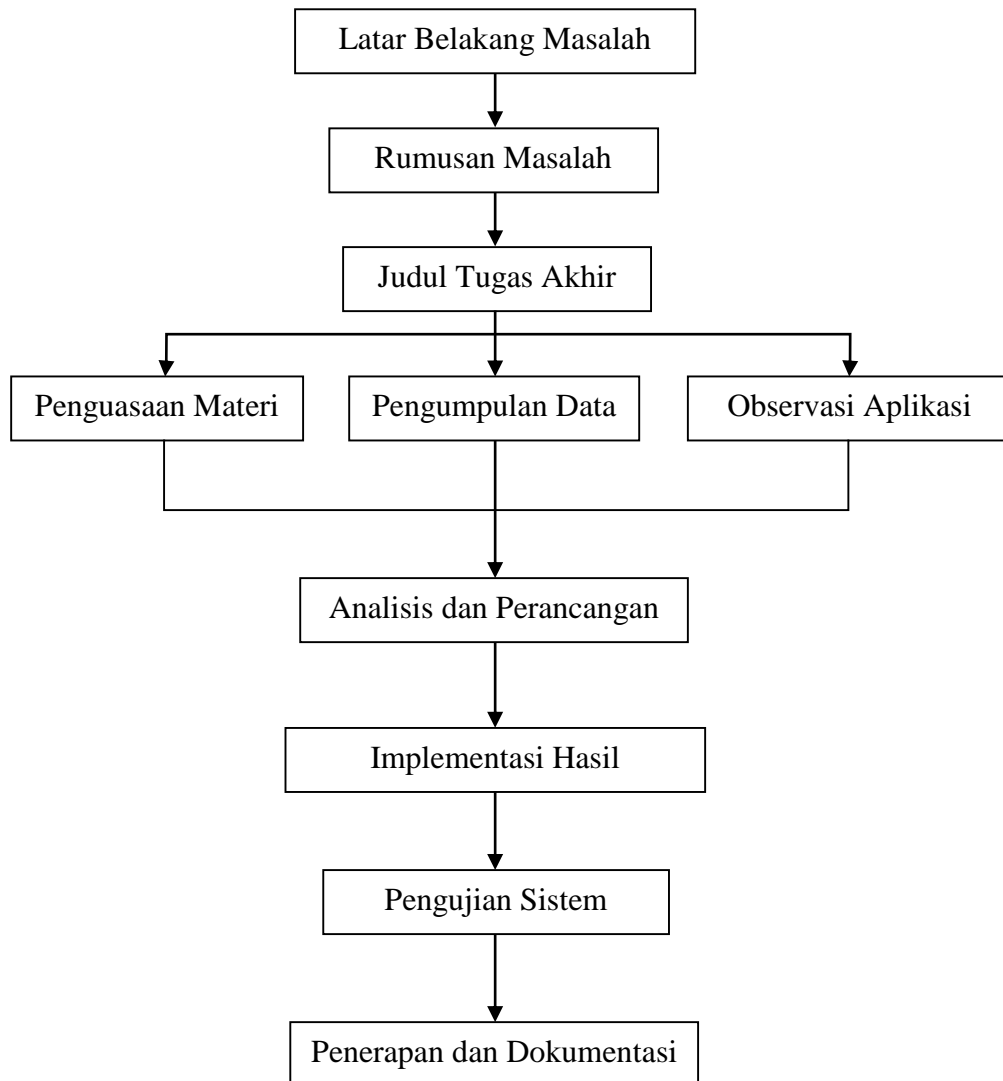
Widyarini (2014), dalam penelitiannya yang berjudul Faktor Pengaruh Kepuasan Konsumen Busana Muslimah di *Online Shop* menyimpulkan bahwa kepuasan beli konsumen busana muslimah, dimediasi oleh keputusan beli di *online shop* secara signifikan kuat. Proses keputusan beli konsumen dipengaruhi oleh iklan (signifikan kuat), produk (signifikan kuat), dan pelayanan (signifikan moderat). Tingkat kepercayaan dan harga jual tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan beli busana muslimah melalui *online shop*.

Wibawa (2014), dalam penelitiannya dengan judul Pembuatan *Website* pada Arsyadan *Shop Menggunakan Content Management System (CMS)* untuk Meningkatkan Penjualan Barang menyimpulkan bahwa informasi tentang produk terbaru di Arsyadan *Shop* dapat terpublikasi dan pemesanan barang dapat dilakukan langsung melalui *website*.

Anjarkusuma (2014), dalam penelitiannya dengan judul Penggunaan Aplikasi CMS *Wordpress* Untuk Merancang *Website* Sebagai Media Promosi pada *Maroon Wedding* Malang menyimpulkan bahwa penggunaan CMS memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi secara mendetail, memudahkan untuk menghubungkan dengan pihak perusahaan dan dapat menarik perhatian untuk melakukan kunjungan ulang pada *website* perusahaan.

2.2. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini disajikan dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Pemikiran

Penjelasan kerangka pemikiran (Gambar 2.1) :

1. Latar Belakang Masalah

Latar belakang Tugas Akhir ini adalah pengembangan *online shop* pada toko Beaneta Hijab dengan menggunakan *Content Management System (CMS)* sebagai pendukung sistemnya.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah mengembangkan *online shop* yang mampu menyajikan produk Beaneta Hijab.

3. Judul Tugas Akhir

Judul Tugas Akhir ini adalah pengembangan *website* Beaneta Hijab dengan pengujian menggunakan metode WebQual.

4. Penguasaan Materi

Memahami dan menguasai dasar – dasar tentang *Website* dan *Content Management System (CMS)*.

5. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang diperlukan dalam membangun *website* yang diharapkan oleh Beaneta Hijab.

6. Observasi Aplikasi

Mencari beberapa tinjauan pustaka yang berkaitan dengan *Website* dan *Content Management System (CMS)* sebagai referensi dalam membangun *website* yang diharapkan oleh Beaneta Hijab.

7. Analisis dan Perancangan

Menganalisis sistem yang berjalan saat ini dan merancang sistem yang akan dikembangkan pada Beaneta Hijab.

8. Implementasi Hasil

Mengembangkan *website* menggunakan *content management system* sehingga menjadi *website* yang dapat menyajikan produk Beaneta Hijab.

9. Pengujian Sistem

Menguji *website* yang telah dibangun untuk digunakan oleh Beaneta Hijab.

2.3. Landasan Teori

2.3.1. Website

Salah satu unsur yang paling umum digunakan dari internet selain e-mail adalah *World Wide Web*. Dewasa ini, WWW atau yang sering juga disebut sebagai “Web” saja merupakan aplikasi internet yang paling populer. Karena Web begitu populer, banyak orang kemudian salah mengidentikkannya dengan internet.

Secara teknis, Web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Informasi internet dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU,WAV), dan objek multimedia lainnya (Simarmata, 2009).

2.3.2. Online Shop






Dari segi bahasa, *Online Shop* atau toko *online* berasal dari dua suku kata, yaitu toko dan *online*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, toko berarti sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang. Sedangkan *online* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah *dalam jaringan* adalah keadaan disaat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan atau sistem yang lebih besar. Berdasarkan pengertian tersebut, toko *online* atau *online shop* dapat diartikan sebagai tempat terjadinya aktivitas perdagangan atau jual beli barang yang terhubung ke dalam suatu jaringan dalam hal ini jaringan internet (Yusuf, 2012).

2.3.3. Use Case Diagram

Use case diagram 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 M. Shalahuddin, 2014).

Elemen-elemen pada *use case diagram* dijelaskan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel Elemen *Use Case Diagram*


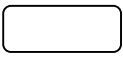

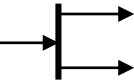
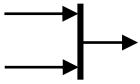


No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i> .
2		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		Ekstensi	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek. Biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang di tambahkan
5		Generalisasi	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

2.3.4. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dengan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung *behavior parallel* (Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati, 2011).

Elemen-elemen pada *activity diagram* dijelaskan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Tabel Elemen *Activity Diagram*

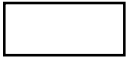




No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4		<i>Fork</i>	Asosiasi percabangan jika ada aktivitas dicabangkan menjadi dua atau lebih.
5		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan jika ada lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
6		<i>Swimlane</i>	Cara mengelompokkan aktivitas berdasarkan aktor
7		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem

2.3.5. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Maka dari itu untuk menggambarkan *sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* serta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu (Rosa dan M. Shalahuddin, 2014).

Elemen-elemen pada *sequence diagram* dijelaskan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Tabel Elemen *Sequence Diagram*


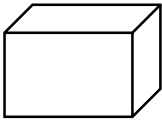


No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi dengan pesan
2		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3		Pesan	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
4		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
5		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

2.3.6. Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. *Deployment diagram* juga dapat digunakan untuk memodelkan sistem client/ server, sistem terdistribusi murni, sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan rancangan device, node, hardware dan rekayasa ulang aplikasi (Rosa dan M. Shalahuddin, 2014).

Elemen-elemen pada *deployment diagram* dijelaskan pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Tabel Elemen *Deployment diagram*


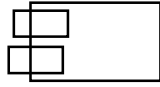
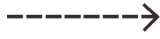


No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
2		<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
3		<i>Dependency</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
4		<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i> .

2.3.7. Component Diagram

Component diagram dibuat untuk menunjukkan dan kebergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. *Component diagram* fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada dalam sistem. *Component diagram* juga dapat digunakan untuk memodelkan *source code* program perangkat lunak, komponen *executable* yang dilepas ke *user*, basis data secara fisik, sistem yang harus beradaptasi dengan sistem lain, *framework* pada perangkat lunak yang merupakan kerangka kerja untuk memudahkan pengembangan dan pemeliharaan aplikasi, (Rosa dan M. Shalahuddin, 2014).

Elemen-elemen pada *component diagram* dijelaskan pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5 Tabel Elemen *Component diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
2		<i>Component</i>	Komponen sistem.
3		<i>Dependency</i>	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
4		<i>Link</i>	Relasi antar komponen.
		Antar muka	Sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.

2.3.8. CMS

CMS (*Content Management System*) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web. CMS terdiri dari 2 jenis yaitu, CMA (*Content Management Application*) dan CDA (*Content Delivery Application*). CMA digunakan untuk mengelola konten dengan mudah, dan biasanya tidak diperlukan pengetahuan khusus dalam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, dan PHP. Sedangkan CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut.

Dengan CMS, Administrator *website* dapat mengatur semua isi *websitenya*. Isi *website* dapat berupa tipe berbagai file, teks, foto, audio, video, dll (Anjarkusuma, 2014).

2.3.9. Wordpress

WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan *Automatic*. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Wordpress adalah *blog tool* yang dapat diinstal ke server dan juga menyediakan *hosting blog* gratis sebagai layanan *blogger* (Anjarkusuma, 2014).

2.3.10. Lapax Theme

Dikutip dari www.lapax.oketheme.com, Lapax Theme adalah *template* toko *online* Indonesia berbasis Wordpress yang dilengkapi segudang fitur terbaik yang sangat membantu dalam membangun *website* toko *online*. Selain fitur yang canggih, template ini sangat *fast loading* dan *Search Engine Optimization* (SEO) *friendly*. *Theme options* sangat *user friendly*, dilengkapi juga dengan *e-book* dan *video* tutorial. Fitur yang digunakan untuk *website* Beaneta hijab adalah :

- 1) SMS Notifikasi. Fitur yang berfungsi ketika ada *customer* melakukan *checkout* pemesanan maka admin dan *customer* mendapatkan pemberitahuan *via sms*.
- 2) Panel Produk. Yaitu panel khusus untuk menambahkan informasi produk seperti harga, diskon, kode produk (SKU), stok, warna, ukuran, label dsb. Panel khusus ini tampil pada halaman *editor* disaat admin menambahkan/*edit* produk.
- 3) Logo Bank & Ekspedisi. Fitur untuk menampilkan logo bank dan ekspedisi pada *theme options*. Hal ini berguna sebagai informasi tambahan kepada *customer*.
- 4) Testimonial & *Review* Produk. *Customer* dapat meninggalkan testimonial dan review tentang produk yang pernah mereka beli di *website*. Admin tidak perlu *install plugin* tambahan untuk mendapatkan fitur ini.
- 5) Katalog Produk. Fitur yang memudahkan para *customer* untuk mencetak semua produk yang ada pada *website*.
- 6) *Responsive*. Fitur yang menjaga *website* tetap tampil proporsional meski dibuka dari gadget.

2.3.11. Pengujian Webqual

WebQual merupakan metode pengukuran kualitas website berdasarkan persepsi pengguna akhir. WebQual sudah mulai dikembangkan sejak tahun 1998 dan telah mengalami beberapa iterasi dalam penyusunan dimensi dan butir-butir pertanyaannya. Adapun indikator penentuan kualitas *website* berdasarkan kualitas kegunaan, kualitas informasi dan kualitas pelayanan (Barnes dan Vidgen, 2003).

WebQual adalah pengukuran berdasarkan *quality function deployment* (QFD). WebQual adalah suatu pengukuran untuk mengukur kualitas dari sebuah website berdasarkan instrumen-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan kedalam tiga variabel yaitu : kualitas kegunaan, informasi dan interaksi. Kesemuanya adalah pengukuran kepuasan konsumen atau *user* terhadap kualitas dari *website* tersebut (Wahidin, 2013).

2.3.12. Pengujian Validitas dan Hipotesis

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Pengujian validitas menggunakan *Pearson Correlation* yaitu dengan cara menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan. Suatu pertanyaan dinyatakan valid jika tingkat signifikansinya berada dibawah 0.05 (Ghozali, 2012).

Uji t merupakan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara individual (parsial) terhadap variabel dependen. Dengan pengambilan keputusan Jika nilai $\text{sig} < 0.05$, atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai $\text{sig} > 0.05$, atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Ghozali, 2012).

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Dengan pengambilan keputusan Jika nilai $\text{sig} < 0.05$, atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y. Jika nilai $\text{sig} > 0.05$, atau $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y (Ghozali, 2012).