BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

1.1 Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka diambil dari skripsi yang sudah pernah dibuat oleh Novaldy Ganda Putra Dan Yan Jaya Panto (2010) mahasiswa Stmik Gi Mdp yang berjudul "Aplikasi E-Marketplace Berbasis Web 2.0" yang meneliti tentang aplikasi E-marketplace berbasis web 2.0 dengan menggunakan metode waterfall. Waterfall merupakan suatu system pendekatan pada perkembangan perangkat lunak yang sistematis. Output yang dihasilkan adalah aplikasi web menggunakan teknologi web 2.0.

Penelitian tentang E-marketplace yang dilakukan oleh Angga Angger Nugraha (2014) di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul "Rancang Bangun E-Marketplace Peminjaman Dan Penyewaan Barang Menggunakan Model Pengembangan Extreme Programming" meneliti tentang aplikai web E-marketplace dengan metode extreme programming. Metode extreme programming merupakan metode pengembangan system yang sangat mengedepankan proses yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan dapat dilakukan secara berulang. Output yang dihasilkan adalah aplikasi web menggunakan teknologi responsive desain.

Penelitihan tentang E-markerplace yang dilakukan Arief Lukman Soesanto (2010) di Universitas Atmajaya Yogyakarta dengan judul "Pembangunan Situs E-Marketplace Untuk Persewaan Villa Menggunakan Smarty Dan Jquery" meneliti tentang persewaan villa yang berbasis web menggunakan teknologi smarty dan jquery. Output yang dihasilkan adalah aplikasi berbentuk web dengan teknologi smarty dan jquery.

Sedangkan skripsi yang akan penulis susun yakni membangun sebuah aplikasi "E-marketplace Untuk Penjualan Batik Menggunakan Framework Code Igniter" akan meneliti aplikasi web E-marketplace batik dengan framework code igniter yang berbahasa pemrograman php. Output yang dihasilkan aplikasi web E-markerplace batik dengan framework code igniter. Dengan tujuan menghasilkan website toko online yang sederhana, ringan, namun handal dalam kebutuhan penjualan, serta mampu memberikan informasi kepada konsumen tentang produk terbaru, serta membantu untuk mengelola data konsumen, transaksi pemesanan, data kategori, data produk, dan laporan-laporan transaksi.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis	Tahun	Topik yang diangkat	Bahasa pemrograman yang digunakan	Output yang dihasilkan	Institusi
Arief lukman soesanto	2010	PEMBANGUNAN SITUS E-MARKETPLACE UNTUK PERSEWAAN VILLA MENGGUNAKAN SMARTY DAN JQUERY	Java	Aplikasi Web Dengan Teknologi Smarty Dan Jquery	Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Novaldy Ganda Putra Dan Yan Jaya Panto	2011	APLIKASI E-MARKETPLACE BERBASIS WEB 2.0	HTML	Aplikasi web dengan teknologi web 2.0	STMIK GI MDP Palembang
Angga Angger Nugraha	2014	RANCANG BANGUN E-MARKETPLACE PEMINJAMAN DAN PENYEWAAN BARANG MENGGUNAKAN MODEL PENGGEMBANGAN EXTREME PROGRAMMING	Html5	Aplikasi web dengan teknologi web responsif	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Miftah Syaeful Backtiar	2015	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BATU AKIK MARKETPLACE KIARA GEMSTONE	PHP	Aplikasi web berbasis marketplace	Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Usulan Sri Yuli Kuncoro	2018	E-MARKETPLACE UNTUK PENJUALAN BATIK MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODE IGNITER	PHP	Aplikasi web dengan teknologi framework CI	STMIK AKAKOM Yogyakarta

1.2 Dasar Teori

E-marketplace adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B e-commerce dan atau kegiatan e-business lain. Hal ini disebabkan karena transaksi jual-beli yang terjadi dalam marketplace melibatkan hubungan antar penjual bukan langsung pada tangan akhir (end-user)/customer.

E-commerce memiliki beberapa karakteristik yaitu: internet merupakan media perantara untuk mengintegrasi proses bisnis baik penjualan, pembelian, peserdiaan dan pemesanan. Tanpa internet sebagai media perantara, proses bisnis hanya berjalan secara manual dan biaya yang digunakan lebih besar. Inti penawaran dari e-marketplace adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi.

1.2.1 E-marketplace

Menurut Opiida (2014) *E-marketplace* adalah media online berbasis internet tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangan bagai penjual dapat mengetahui keinginan para pembeli.

1.2.2 Framework

Menurut Basuki (2010) bahwa framework diartikan sebagai koleksi atau kumpulan potongan-potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikan rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi untuk tanpa harus membuat semua kodenya dari awal. Saat ini ada banyak framework PHP, diantaranya : zend, cake PHP, Trax, CodeIgniter dan sebagainya. Setiap framework memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Keuntungan yang diperoleh dari penggunaan framework adalah :

1. Waktu pembuatan aplikasi website jauh lebih singkat
2. Kode aplikasi website menjadi lebih mudah dibaca, karena sedikit

   dan sifatnya pokok, detailnya adalah kode dari framework.
3. Website menjadi lebih mudah diperbaiki, karena tidak perlu fokus ke semua komponen kode website, terutama kode sistem framework.
4. Tidak perlu lagi membuat kode penunjang aplikasi website seperti koneksi *database, validasi form,GUI* dan keamanan.
5. Pikiran pengembang menjadi lebih terfokus ke kode alur permasalahan website, apa yang ditampilkan dan layanan apa saja yang diberikan dari aplikasi website tersebut.
6. Jika dikerjakan *team work,* maka akan lebih terarah karena sistem framework, mengharuskan adanya keterangan peletakan kode.

Seperti bagian pengambilan database terpisah dengan bagian pengaturan tampilan untuk pengunjung.

1.2.3 CodeIgniter

Menurut Blanco & Upton (2009:7) Codeigniter adalah powerfull open source *PHP framework* yang mudah dikuasai, dibangun untuk *PHP* programers yang membutuhkan toolkit sederhana dan baik untuk membuat full-featured web applications. *Codeingniter* adalah MVC *(model,view,controller).* Framework yang didesain untuk mempermudah penggunaannya.

1.2.4 MySQL

Menurut Arief (2011) MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. *MySQL* dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama *MySQL AB* yang pada saat ini bernaahun 1979. Awalnya Tcx merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database, dan saat ini *MySQL* sudah diambil alih oleh *Oracle Corp*. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan yang berskala kecil sampai menengah, *MySQL* juga bersifat open source (tidak berbayar).

1.2.5 Basis Data

Menurut Connolly dan Begg (2005) basis data adalah sekumpulan data yang secara logika saling terhubung dan dapat digunakan bersama-sama, serta sebuah deskripsi mengenai data tersebut, yang dirancang untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh organisasi. Secara logika, hubungan antar data terdiri dari entitas-entitas, atribut, dan relationship (hubungan antar entity) dari informasi organisasi.