BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut ini, tinjauan pustaka yang dilakukan oleh beberapa peneliti-peneliti sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilmalana (2012) pada penelitian ini bertujuan untuk memahami motivasi yang mendasari konsumen *online* dalam melakukan pembelian impulsive pada transaksi *C2C commerce*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan *metode in-depth interview*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa motivasi pembelian dilatarbelakangi oleh kebutuhan hedonistik dan interaksi sosial yang terjalin di Kaskus.

Penelitian yang dilakukan oleh Ginting (2013) penelitian ini bertujuan untuk memberi kemudahan kepada konsumen dalam membeli produk yang dijual secara online oleh Mutiara Fashion. Program yang digunakan pada website adalah *joomla*. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan Metode *Waterfall*, dan dibuat dengan bahasa pemograman PHP serta MySQL sebagai databasennya. Hasil dari aplikasi ini berupa informasi tentang produk terbaru di Mutiara Fahion dapat terpublikasi dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2017) pada penelitian ini bertujuan untuk menerapkan konsep E-Commerce *Consumer to Consumer* (C2C) berbasis web. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framwork Laravel dan database MySQL. Hasil dari aplikasi yang dibangun yaitu dapat menampilkan informasi produk pada masing-masing kategori.

Penelitian yang dilakukan oleh Christiawan danhindriyanto (2017) penelitian ini merancang sistem *rating* dan *feedback* dalam sebuah *website.* Hasil dari penelitian ini yaitu dapat memprediksi produk yang mempunyai kualitas tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sidiarta, dkk. (2018)penelitian ini memberikan kemudahan dalam melakukan proses penyewaan jadwal lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan Metode *Waterfall*. Aplikasi ini diimplementasikan dengan *Framework Codeigniter*, dan dibuat dengan bahasa pemograman PHP, serta MySQL sebagai databasennya, dan untuk metode pengujian sistem menggunakan *black box testing* dan didapatkan hasil bahwa sistem mampu memberikan media informasi secara *realtime* kepada penyewa lapangan futsal.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Obyek	Masalah	Metode	Hasil
1. .	Ilmalana (2012)	Analisis Motivasi Konsumen Online Dalam Melakukan Impulse Buying Pada Transaksi C2C Commerce.	Pada penelitian ini peneliti menganalisis motivasi konsumen online dalam melakukan impulse buying pada transaksi C2C commerce.	*in-depth interview*	- Motivasipembeliandilatarbelakangiolehkebutuhanhedonistikdaninteraksisosial.
2.	Ginting (2013)	AplikasiPenjualanBerbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla PadaMutiara Fashion.	Penelitian ini digunakan untuk mempublikasikan penjualanpadaMutiara Fashion dengansecara online.	*Waterfall*	- Aplikasi E-Commerce penjualan berbasis web

3.	Wibowo (2017)	Penerapan Customer To Customer (C2C) Pada Penyedia Layanan Penjualan Sepatu E-Shop Berbasis Web	Penelitian ini membangun marketplace online khusus untuk penjualan sepatu.	-	- Aplikasi penjualan sepatu E-Shop berbasis web
4.	Christiawan dan Hindriyanto (2017)	PerancanganSistem*Feedback* dan*Rating* Pada*Web E-Commerce* Menggunakan *CodeIgniter*	Penelitianinimerancangsistem*rating* dan*feedback* dalamsebuah*website.*	-	- Statistik rating penjualan produk
5.	Sidiartadkk. (2018)	RancangBangunSistemInformasi*Marketplace*Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web.	Penelitianinidigunakanuntukpenyewaanlapangan futsal berbasis web.	*Waterfall*	- Aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web
6.	Mundzakir (2019)	Aplikasi*Marketplace*Penjualan Online Dengan Model C2C	Pada penelitian ini digunakan untuk penjualan online denganmenggunakan model C2C.	-	- Aplikasi marketplace penjualan online C2C

2.2 Landasan Teori

Dasar teori yang mendukung pembuatan sistem ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

2.2.1 *E-Commerce (Electronic Commerce)*

Menurut Wong (2010) pengertian dari electronic commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau internet. Jadi pengertian e-commerce adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana website digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.2.2 *E-Marketplace*

E-Marketplace merupakan bagian dari e-commerce. Menurut Brunn,dkk., (2002) 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. E-marketplace dapat dikatakan sebagai gelombang kedua pada e-commerce dan memperluas kombinasi dari bisnis konsumen (B2B,C2B dan C2C) ke dalam B2B. Inti penawaran dari emarketplace adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi .

2.2.3 *C2C (Consumer to Consumer)*

Consumer to Consumer yaitu konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dalam Costumer to Costumer costumer menjual produk atau jasa ke costumer lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang yng menjual produk dan jasa ke satu sama lain (Ahmadi, 2013).

2.2.4 Pengertian Sistem

Sistemadalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan (McLeod, 2004).

2.2.5 Sistem Informasi

Sistem informasi mengolah data menjadi informasi yang bernilai untuk mendukung manajemen mengambil keputusan. Karena peran strategisnya ini, sistem informasi berperan penting dalam tumbuh kembang organisasi dan perusahaan (Aisyah dan Falgenti, 2017). Secara garis besar, sistem informasi adalah sebuah sistem yang dilakukan dalam menyediakan informasi ketika hendak mengambil keputusan untuk manajemen dan dalam rangka menjalankan operasional dan prosedur yang terorganisir (Ali, 2017). Lebih lanjut, Dimas (2013) menyatakan bahwa sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi, dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Kemudian, Bastian, Prasetyo, dan Kurniati (2017) menambahkan, sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam 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. Selanjutnya, sistem informasi menurut Hidayatuloh dan Agustin (2015) merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut, selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi, data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur, dan bentuk data lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam organisasi yang mengolah data menjadi informasi yang bernilai untuk mendukung manajemen pengambilan keputusan dalam rangka menjalankan operasional dan prosedur yang terorganisir.

2.2.6 Bahasa Pemrograman PHP

PHP adalah suatu bahasa *server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan arena bahasa *server-side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML dan kode PHP Anda tidak akan terlihat (Kadir, 2002).

2.2.7 MySQL

SQL merupakan bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database server* dengan SQL. Proses akses *database* menjadi lebih *user friendly* dibandingkan dengan menggunakan *dBase* atau *clipper* yang masih menggunakan perintah-perintah pemograman (Sutarman, 2003).

2.2.8 Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) dengan melalui jalur, seperti telepon, *wireless,*dan lainnya (Sutarman, 2003).

2.2.9 *Web Server*

Web server adalah suatu komputer yang terhubung ke Internet dimana tugasnya adalah mengolah permintaan file dari web browser, mencari file tersebut dalam komputernya, dan kemudian mengirimkan file tersebut ke browser. *Web server* juga mengirimkan perintah ke client tentang bagaimana cara menampilkan semua perintah tersebut. Contoh *Web Server* : *Netscape Enterprise Server, Apache Server, Microsoft Personal Web Server, Internet Information Server (IIS)*. (Sutarman, S.Kom, 2003).

2.2.10 Rating

Rating adalah bagian dari review yang menggunakan bentuk simbol bintang daripada bentuk teks dalam mengekspresikan pendapat dari pelanggan. Rating dapat diartikan sebagai penilaian dari pengguna pada preferensi suatu produk terhadap pengalaman mereka mengacu pada keadaan psikologis dan emosional yang mereka jalani saat berinteraksi dengan produk virtual dalam lingkungan dimediasi.

Menghubungkan antara rating terhadap tingkat pengambilan keputusan pelanggan. Mereka menemukan bahwa pengaruh penilaian pelanggan terhadap rating sebelum memutuskan membeli sesuatu tergantung pada seberapa sering rating atau penilaian dilakukan oleh pelanggan ini pada suatu produk (Moe dan Schweidel, 2012).