

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan oleh Frendi Wibowo (2019) dengan judul “*Framework* Laravel Untuk Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Di Power Futsal Berbasis Web”, aplikasi yang dihasilkan menerapkan pembayaran transaksi menggunakan sistem saldo yang tersimpan.

Penelitian oleh M. Annas Umarullah (2019) berjudul “Media Promosi Monel Asri Berbasis Web Menggunakan *Framework* CodeIgniter”, aplikasi yang dihasilkan belum memiliki fitur transaksi.

Pada penelitian oleh Reza Yulistian Nasutoin (2014) yang berjudul “Membangun Aplikasi Rental Mobil Menggunakan *Framework* CodeIgniter”, aplikasi yang dihasilkan tidak bisa melakukan pemesanan secara *online*.

Penelitian serupa dilakukan oleh Rifqa Latifadina (2020) dengan judul “Penjualan Madu *Online* Menggunakan *Framework* Yii ( Studi Kasus : Madu Tambora(Bima NTB)”, aplikasi yang dihasilkan menggunakan *framework* YII dan belum menerapkan nomor pemesanan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Slamet Rahayu (2018) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pakaian Menggunakan *Framework* Bootstrap”, aplikasi yang dihasilkan menggunakan *framework* Bootstrap dan belum ada fitur member.

Perbedaan penelitian antara usulan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah penerapan beberapa fitur yang kurang seperti yang disebutkan diatas,

sehingga bisa didapat aplikasi yang aman dan fleksibel dalam sistem pembayarannya.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

Parameter Penulis	Objek	Metode/ Teknologi	Database	Interface
Frendi Wibowo (2019)	Lapangan futsal	Framework Laravel	MySQL	web
M. Annas Umarullah (2019)	UMKM kerajinan tangan	Framework CodeIgniter	MySQL	web
Reza Yulistian Nasutoin (2014)	Rental Mobil	Framework CodeIgniter	MySQL	web
Rifqa Latifadina (2020)	Penjualan Madu	Framework YII	MySQL	Web
Slamet Rahayu (2018)	Toko pakaian	Framework Bootstrap	MySQL	web
Usulan Penulis (2020)	Toko tas	Framework CodeIgniter	MariaDB	web

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Jual Beli *Online* (e-commerce)

Menurut Dian Andriana (2003) di makalahnya yang menjelaskan *e-commerce* melalui *website*, *e-commerce* merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "get and deliver". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus

memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan) .

Proses yang ada dalam *E-commerce* adalah sebagai berikut :

- 1) Presentasi elektronik (Pembuatan *Website*) untuk produk dan layanan.
- 2) Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
- 3) Otomasi *account* Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit).
- 4) Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (*online*) dan penanganan transaksi

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-commerce* bagi suatu perusahaan adalah :

- 1) Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan *online* channel yang biayanya lebih murah.
- 2) Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.
- 3) Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik / pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
- 4) Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

### **2.2.2 Framework CodeIgniter**

Betha Sidik (dalam Framwork CodeIgniter, 2012: 1) menjelaskan bahwa CodeIgniter adalah *framework* (kerangka) pengembangan aplikasi dengan menggunakan PHP, kerangka untuk membuat aplikasi yang lebih sistematis dan lebih cepat karena mengikuti kerangka kerja yang telah disiapkan. Pemrogram tidak perlu membuat program dari awal, karena CI menyediakan sekumpulan

*Library* yang banyak digunakan secara umum, dan antarmuka dan struktur logika yang sederhana untuk mengakses *library*.

### 2.2.3 Website

*Website* adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari pengertian *website* tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis.

- 1) Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik *website*
- 2) Web yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna *website*.

(IndoWebsite, 2018)