

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Berikut ini beberapa tinjauan pustaka yang dilakukan oleh beberapa peneliti-peneliti sebelumnya :

Penelitian Lutfiyah, Heni (2018) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Jombang Kuliner Berbasis Web “menjadi salah satu referensi yang digunakan pada penelitian ini. Pada penelitiannya, Lutfiah membuat sistem yang digunakan untuk media berbagi informasi dan promosi kuliner oleh suatu grup bernama Jombang Kuliner. Jombang Kuliner adalah grup tempat berbagi informasi kuliner dan tempat promosi kuliner bagi masyarakat Jombang. Selama ini media promosi masyarakat Jombang masih menggunakan media sosial, salah satunya iklan di Facebook. Kelemahan iklan di Facebook adalah membuat orang lain merasa terganggu sehingga iklan promosi kurang diperhatikan oleh Masyarakat. Selain itu, belum adanya wadah kumpulan penjual Kuliner Masyarakat Jombang sehingga penjual tidak bisa mengelola secara langsung kuliner yang dijual. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi dengan membangun Sistem Informasi Marketplace Jombang Kuliner Berbasis Web dengan menggunakan metode Waterfall. Perancangan sistem menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language) dan sistem berbasis web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta DBMS MySQL.

Penelitian yang dilakukan oleh Robert Marco, Bernadheta Tyas Puspa Ningrum (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Sistem Informasi Marketplace pada Usaha Kecil Menengah (Ukm) Kerajinan Bambu Dusun Brajan” menjelaskan hal yang mendasari penelitian ini adalah Kerajinan bambu usaha kecil menengah (UKM) di desa Brajan merupakan salah satu industri kreatif di Yogyakarta yang menghasilkan kerajinan bambu yang unik dan beragam. Selama ini, untuk melakukan penjualan masih ada beberapa isu dalam mempromosikan dan menjual produk, sehingga konsumen kurang mengetahui barang apa saja yang diproduksi. Solusi untuk memecahkan masalah di atas, e-marketplace adalah pilihan terbaik untuk mengatasi masalah penjualan barang kerajinan. Dengan internet, penjual akan memiliki kemudahan dalam mempromosikan dan menjual produk di pasar yang lebih luas. Dalam proses pembuatan website, analisis, perancangan, pengkodean program, pengujian dan pemeliharaan sangat diperlukan. Pembuatan emarketplace menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai basis pengolahan data.

Penelitian yang dilakukan oleh Beti Susilawati (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web” menjelaskan hal yang mendasari penelitian ini adalah Informasi lowongan pekerjaan merupakan salah satu kebutuhan bagi masyarakat. Informasi selama ini diberikan hanya melalui pengumuman di media cetak dan kantor ketenagakerjaan. Sifat informasi yang sangat cepat membuat pembaruan informasi melalui sistem konvensional saat ini menjadi lambat. Adapun sistem informasi yang sudah ada hanya menampilkan informasi lowongan pekerjaan saja. Salah satu cara dalam

memperbarui informasi lebih cepat adalah dengan merancang sebuah aplikasi sistem informasi pencarian lowongan pekerjaan. Pada sistem informasi lowongan pencarian kerja berbasis web yang dibangun ini akan ada informasi pencarian dari beberapa kriteria yang tersedia dan akan muncul peta untuk menampilkan lokasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwaningtyastuti, Halimah (2007). Sistem informasi kost di sekitar Universitas Sebelas Maret berbasis *website* ini dibuat karena kebutuhan mahasiswa akan informasi kost yang selama ini dalam proses pencarian kost masih dilakukan secara manual. Pembuatan sistem informasi kost ini bertujuan untuk membantu para pencari kost yang sebagian besar mahasiswa baru yang belum tahu tentang daerah sekitar Universitas Sebelas Maret. Selain itu, sistem informasi kost berbasis *web* ini melayani pemesanan kos secara online. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah membuat sistem informasi kost di sekitar Universitas Sebelas Maret berbasis web. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sistem informasi kost ini ada 3 yaitu metode observasi, metode studi pustaka, dan metode pengembangan perangkat lunak. Metode studi pustaka digunakan untuk referensi dalam perancangan perangkat lunak dengan cara pembuatan UML sampai pembuatan perangkat lunak dengan cara pemrograman berorientasi obyek. Sistem informasi kost di sekitar Universitas Sebelas Maret berbasis *web* dibuat menggunakan bahasa *object oriented programming pada PHP* yang dapat membantu *visitor* dalam pencarian dan pemesanan kos secara *online* sehingga dapat efisien waktu dan hemat energi bagi pencari kost .

Penelitian yang dilakukan oleh Elvin Simanjuntak, (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada PT. Trimitra Sebagai Sarana Penjualan Produk Secara Online” menjelaskan hal yang mendasari penelitian ini adalah Sejah ini banyak industri lem khususnya lem yang masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut ataupun bentuk brosur, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Kendala lain yang di alami oleh penjual lem yaitu persaingan yang ketat, hal itu membuat pengolah industri lem harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda dari pesaingnya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa website yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

| No | Nama Peneliti         | Judul Penelitian   | Platform | Hasil  |
|----|-----------------------|--|----------|--|
| 1  | Lutfiyah, Heni (2018) | Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Jombang Kuliner Berbasis Web | Website  | Sistem Informasi Marketplace Jombang Kuliner Berbasis Web dengan menggunakan metode Waterfall. Perancangan sistem menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language) dan sistem berbasis web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta DBMS MySQL |

Lanjutan tabel 2.1

| No | Nama Peneliti                                      | Judul Penelitian  | Platform | Hasil  |
|----|--|---|----------|--|
| 2  | Robert Marco, Bernadheta Tyas Puspa Ningrum (2017) | Analisis Sistem Informasi e-arketplacepadausaha Kecil Menengah (Ukm) Kerajinan Bambu Dusun Brajan           | Website  | Sistem Informasi e-marketplace untuk penjualan barang kerajinan. Sistem informasi emarketplace menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai basis pengolahan data.   |
| 3  | Beti Susilawati (2018)                             | Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web   | Website  | Sistem informasi lowongan pencarian kerja berbasis web dengan beberapa kriteria yang tersedia dan akan muncul peta untuk menampilkan lokasi  |
| 4  | Purwangingtyastuti, Halimah (2007)                 | Sistem informasi kost di sekitar Universitas Sebelas Maret berbasis <i>website</i>                          | Website  | Sistem informasi kost di sekitar Universitas Sebelas Maret berbasis <i>website</i> yang dapat membantu visitor dalam pencarian dan pemesanan kos secara online sehingga dapat efisien waktu dan hemat energi bagi pencari kost |
| 5  | Elvin SImanjuntak, (2013)                          | Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada PT. Trimitra Sebagai Sarana Penjualan Produk Secara Online | Website  | Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada PT. Trimitra Sebagai Sarana Penjualan Produk Secara Online untuk Membantu konsumen untuk memperoleh informasi yang cepat dan Membantu dan memperluas pemasaran produk         |

Lanjutan tabel 2.1

| No | Nama Peneliti                  | Judul Penelitian                      | Platform | Hasil  |
|----|--------------------------------|---------------------------------------|----------|--|
| 6  | Ng Satria Utomo<br>W.P, (2021) | Sistem informasi<br>sponsorship event | Website  | sistem informasi<br>sponsorship event<br>menggunakan<br>teknologi web. Sistem<br>ini dapat<br>mempertemukan<br>pihak event creator<br>dan pihak sponsorship<br>untuk<br>mempresentasikan<br>event yang akan<br>diselenggarakan |

Dari beberapa penelitian pada tabel 2.1 yang di ambil sebagai referensi dari penelitian ini adalah dengan mempertimbangkan kesamaan konsep penawaran produk antara penjual terhadap pembeli, pemilik kost terhadap pencari kost atau pun pemilik rental terhadap calon pelanggan rental. Namun perbedaan pada penelitian yang dilakukan, pembeli, pelanggan rental atau pencari kost hanya dapat memilih satu produk yang di tawarkan oleh masing-masing promotornya. Sedangkan jika pada penelitian ini event dapat memperoleh lebih dari satu sponsorship untuk membiayai event yang di buat.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Sponsorship

Sponsor adalah kegiatan yang penting bagi banyak organisasi di seluruh dunia.. Perusahaan berinvestasi dengan melakukan kegiatan sponsorship untuk mencapai tujuan atau hasil yang dikehendaki. Sponsor mungkin mencari hasil

yang maksimal dengan mencakup pada tujuan peningkatan penjualan suatu produk didalam pasar, image, perangkat tambahan, pengakuan merek, keterlibatan masyarakat, sampling oportunities, loyalitas merek, dan meningkatkan kesadaran (Apostolopoulou & Papadimitriou, 2004; Tomasini, Frye, & Stotlar, 2004). Masalah yang penting dalam penelitian ini adalah sponsorship menyelidiki apakah dengan mensponsori suatu kegiatan akan mendapatkan hasil yang diinginkan. Ada pengakuan dari perkembangan dalam nilai evaluasi suatu kontrak sponsor (Dolphin, 2003).

Sponsorship dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam penyediaan bantuan terhadap perusahaan yang ingin membuat event. Bantuan tersebut dapat dapat berbentuk uang atau dalam bentuk apapun. Untuk sebuah kegiatan (misalnya, olahraga, acara musik, festival, atau seni) dalam mencapai tujuan komersial (Meenaghan, 1991).

Menurut Roy dan Cornwell (2003), *sponsorship* didefinisikan sebagai pemberian tunai dan atau pembayaran barter (*in-kind*) akan benda kepemilikan (seperti olahaga, hiburan, *non-profit event* / organisasi) dengan balasan berupa akses pemanfaatan potensial iklan yang berhubungan dengan benda kepemilikan perusahaan / produk.

Menurut Meryl P. Gardner dan Philips Shuman (1988), *sponsorship* didefinisikan sebagai investasi karena bisa mensupport tujuan perusahaan (dengan menaikkan *image* perusahaan) atau tujuan pemasaran (menambah *brand awareness*).

### 2.2.2 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman web yang dinamis. Walaupun dikenal sebagai bahasa untuk membuat halaman Web. Community (2008:2) .

PHP merupakan akronim dari *hypertext preprocessor* yaitu bahasa pemrograman berbasis kode skrip yang digunakan secara luas untuk pembuatan dan pengembangan sebuah situs web.

Ciri-ciri khusus dari kode *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah sebagai berikut :

- 1) Hanya dapat dijalankan menggunakan web server, contohnya : apache.
- 2) Kode *Hypertext Preprocessor* (PHP) dapat digunakan untuk mengakses database.
- 3) Kode *Hypertext Preprocessor* (PHP) diletakkan dan dijalankan di web server.
- 4) *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan *software* yang bersifat open source
- 5) Gratis untuk digunakan dan diunduh.
- 6) Bersifat multiplatform, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun