

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian dengan topik Marketplace yang menggunakan objek dan teknologi berbeda, penelitian-penelitian yang menjadi tinjauan dan acuan untuk membangun Marketplace diantaranya :

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka

No	Sumber	Objek	Masalah	Teknologi	Hasil
1.	Osie Holy Handoyo (2011)	Aplikasi Penjualan Berbasis Web (Toko Benang-benang Hobi di Surabaya)	Kurangnya informasi kerajinan di toko benang-benang hobi dengan mudah, serta mencari dan memesan produk bagi user.	JSP (Java Server Pages)	Membantu user/masyarakat dalam memperoleh kerajinan benang-benang dengan mudah.
2.	Elizaandayani Ginting (2013)	Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Mutiara Fashion	Kurangnya media promosi produk karena terbatasnya fitur pada media social.	Jomla	Membantu costumer dalam mencari produk sesuai keinginan dan dapat mereview barang.
3.	Nikke Febriliani (2013)	Aplikasi E-commerce Pada Produk Batik Putri Sekawan Pekalongan	Kurangnya media promosi produk batik secara online.	Code Igniter	Membantu mempromosikan produk batik secara online.
4.	Gilang Bayu Pamungkas (2017)	Aplikasi E-commerce Customer to Business Pada Penjualan Motor dan Mobil Bekas	Kurangnya showroom motor dan mobil bekas sehingga masyarakat tidak bisa mereview mobil dan motor bekas	Code Igniter	Membantu masyarakat dalam membantu mereview motor dan mobil bekas.

			yang mereka inginkan		
5.	Yang diusulkan	Aplikasi Marketplace Reptil Berbasis Website	Kurangnya Informasi Tentang Penjualan Reptil dan lapak yang menjualnya secara online	Code Igniter	Dalam tahap Proses

Handoyo, Osie Holy (2011) pada penelitiannya menekankan pada pembuatan aplikasi marketplace berbasis *website* yang ditujukan untuk membantu pembeli dalam menemukan hasil kerajinan benang-benang dengan mudah . Aplikasi yang dibuat menerapkan teknologi *JSP (Java Server Pages)*. Hasil dari penelitan tersebut adalah Pengguna dapat menemukan informasi, tentang hasil kerajinan dari benang – benang di surabaya.

Elizaandayani Ginting (2013) pada penelitiannya menekankan pada pembuatan aplikasi marketplace berbasis *website* yang ditujukan untuk membantu promosi dari produk – produk fashion yang ada di toko Mutiara . Aplikasi yang dibuat menerapkan teknologi *Framework Joomla*. Hasil dari penelitian tersebut adalah membantu costumer dalam mencari produk sesuai keinginan dan dapat mereview barang.

Febriliani, Nikke (2013) pada penelitiannya menekankan pada pembuatan aplikasi marketplace berbasis *website* yang ditujukan untuk membantu promosi dari produk – produk batik yang ada di toko Sekawan Pekalongan . Aplikasi yang dibuat menerapkan teknologi *Framework CodeIgniter*. Hasil dari penelitian tersebut adalah membantu mempromosikan produk batik secara online.

Gilang Bayu Pamungkas (2017) pada penelitiannya menekankan pada pembuatan aplikasi marketplace berbasis *website* yang ditujukan untuk membantu memamerkan (showroom) motor dan mobil bekas agar masyarakat dapat mereview motor dan mobil bekas yang mereka inginkan. Aplikasi yang dibuat menerapkan teknologi *Framework CodeIgniter*. Hasil dari penelitian tersebut adalah membantu masyarakat dalam mereview motor dan mobil bekas sesuai dengan yang diinginkan.

Penelitian yang diusulkan oleh Marcelino Tegar Yericho .A (2018) memiliki perbedaan yaitu berfokus pada implementasi *framework css bootstrap* sebagai *user interface* dan *framework code igniter* sebagai *backend service*

2.2. Dasar Teori

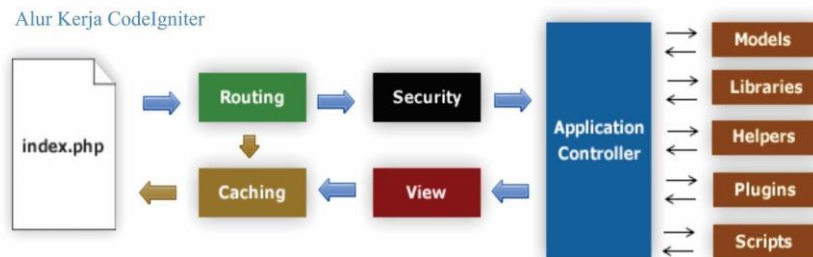
2.2.1. Marketplace

Marketplace adalah model bisnis yang mana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, tapi juga memfasilitasi transaksi uang secara online. Pada sistem belanja online ini, sebuah website menyediakan lahan atau tempat bagi para penjual untuk menjual produk-produknya.

2.2.2. Framework Codeigniter

Framework Codeigniter merupakan sebuah aplikasi yang bersifat opensource yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi dengan bahasa pemrograman PHP. Codeigniter menggunakan konsep MVC (Model, View, Controller) dalam membangun aplikasi website dinamis. Hal tersebut akan mempermudah kinerja

para programmer dalam membuat aplikasi website dinamis. Selain ringan dan cepat, codeigniter juga memiliki dokumentasi manual yang sangat lengkap.



Gambar 2.1 Alur Kerja Code Igniter

Dibawah ini merupakan keterangan dari gambar 2.1 :

1. **Index.php:** Index.php disini berfungsi sebagai file pertama dalam program yang akan dibaca oleh program.
2. **The Router:** Router akan memeriksa HTTP request untuk menentukan hal apa yang harus dilakukan oleh program.
3. **Cache File:** Apabila dalam program sudah terdapat “cache file” maka file tersebut akan langsung dikirim ke browser. File cache inilah yang dapat membuat sebuah website dapat di buka dengan lebih cepat. Cache file dapat melewati proses yang sebenarnya harus dilakukan oleh program codeigniter.
4. **Security:** Sebelum file controller di load keseluruhan, HTTP request dan data yang disubmit oleh user akan disaring terlebih dahulu melalui fasilitas security yang dimiliki oleh codeigniter.
5. **Controller:** Controller akan membuka file model, core libraries, helper dan semua resources yang dibutuhkan dalam program tersebut.

6. View: Hal yang terakhir akan dilakukan adalah membaca semua program yang ada dalam view file dan mengirimkannya ke browser supaya dapat dilihat. Apabila file view sudah ada yang di “cache” maka file view baru yang belum ter-cache akan mengupdate file view yang sudah ada.

2.2.3. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* css yang dapat digunakan untuk mempermudah membangun tampilan web. Bootstrap juga merupakan library framework css yang di buat khusus untuk bagian HTML, CSS, dan javascript, bootstrap juga mempermudah *front-end* dalam membuild tampilan website karena hanya perlu menambahkan class-class tertentu.

2.2.4. MySql

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS (*Database Management System*) yang berifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa perangkat lunak ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), bentuk kode dapat dijalankan secara langsung dari sistem operasi, dan bisa diperoleh secara gratis dengan cara mengunduh di Internet. MySQL berlisensi *General Public Lisence* (GPL) juga dapat diintegrasikan dengan beberapa bahasa Pemrograman seperti .Net, Java, Python, Perl yang merupakan bahasa pemrograman yang paling dominan dan MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa.