

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber pustaka yang berhubungan dengan kasus atau metode yang akan diteliti. Diantaranya yaitu :

Putu Tri Sabdojati, 2016, Pembuatan Web *E-Commerce* Menggunakan Framework CodeIgniter Untuk Menjangkan Abadi Kartasura, Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Skripsi 2016. Merupakan penelitian pembuatan website *e-commerce* menggunakan *framework codeigniter* untuk memenuhi penjualan alat-alat petualangan hingga seluruh Indonesia tanpa membangun toko tetap di setiap wilayah Indonesia.

Rika Sulistyowati, 2013, Analisis dan Perancangan Web E-Commerce pada Griya Muslim Zaysa Klaten Sebagai Media Promosi, Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Tugas Akhir 2013. Merupakan penelitian pembuatan website berbasis PHP dan MySQL sebagai media promosi yang mampu memperkenalkan dan menjual produk Griya Muslim Zaysa Klaten serta dapat melakukan transaksi penjualan secara online dengan mudah.

Imam Rivai, 2016, Aplikasi Toko Online (E-Commerce) Berbasis PHP dan MySQL, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Tugas Akhir 2016. Merupakan penelitian pembuatan aplikasi toko online berbasis PHP dan MySQL dimana pelanggan dapat memesan secara online dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini dibuat dengan metode waterfall.

Maulana Robi, Rachmawati Fitria R. Membangun *Website E-Commerce* Menggunakan *Framework Codeigniter* Pada Chemistry Merch, Akademi Teknologi Bogor, Bogor. Skripsi 2017. Merupakan penelitian pembuatan website e-commerce menggunakan *framework codeigniter* untuk membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk melalui website.

Hendra Robaintoro, dkk (2017). Rancang Bangun Web Aplikasi Penjualan Material Bangunan Studi Kasus Toko YD. MANDIRI. Implementasi rancang bangun aplikasi penjualan material bangunan, pada aplikasi desktop.

Mikhael Ferdika, dkk (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan di PT. Era Makmur Cahaya Damai, Bekasi Barat. Penelitian dilakukan dalam rangka pembangunan system informasi penjualan pada perusahaan bangunan tersebut. Penelitian diawali dengan mengidentifikasi layanan pada perusahaan bangunan yang didapatkan dari hasil interview dengan karyawan dan analisis proses yang ada didalamnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, maka penelitian ini yaitu dengan judul “Web Penjualan pada TB. Sari Mulia dengan *Framework Codeigniter*”. Perbandingan pada penelitian tersebut dapat di lihat pada Tabel Perbandingan Penelitian. Dapat dilihat pada tabel perbandingan penelitian 2.1

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Tinjauan Pustaka

Parameter Peneliti	Daerah	Studi Kasus	Bahasa
Putu Tri Sabdojati (2016)	Kartasura	Pembuatan Web E-Commerce Menggunakan Framework CodeIgniter Untuk Menjangkan Abadi Kartasura	PHP
Rika Sulistyowati (2013)	Klaten	Analisis dan Perancangan Web E-Commerce pada Griya Muslim Zaysa Klaten Sebagai Media Promosi	PHP
Imam Rivai (2016)	Surakarta	Aplikasi Toko <i>Online (E-Commerce)</i> Berbasis PHP Dan MySql	PHP
Robi Maulana, R. Fitria Rachmawati (2017)	Bogor	Membangun <i>Website E-Commerce</i> Menggunakan Framework Codeigniter Pada Chemistry Merch	PHP
Hendra Robaintoro, dkk (2017)	Solo	Rancang Bangun Web Aplikasi Penjualan Material Bangunan Studi Kasus Toko YD. MANDIRI	Java
Mikhael Ferdika, dkk (2017)	Bekasi	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Era Makmur Cahaya Damai	Java
Ervin, Ade (2020)	Sleman	Web Penjualan pada TB. Sari Mulia dengan Framework Code Igniter	PHP

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Penjualan

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba atau

keuntungan yang diinginkan. Penjualan juga berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen(pembeli).

Kegiatan penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak atau transaksi. Oleh karena itu, kegiatan penjualan seperti halnya kegiatan pembelian seperti halnya kegiatan pembelian, terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi penciptaan permintaan, menemukan si pembeli, negosiasi harga, dan syarat-syarat pembayaran.dalam hal ini, penjualan ini, seperti penjual harus menentukan kebijaksanaan dan prosedur yang akan diikuti memungkinkan dilaksankannya rencana penjualan yang ditetapkan. (jurnalmanajemen.com/2019)

2.2.2 E-Commerce

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *e-commerce* tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian *e-commerce* menurut para ahli :

- a. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser* Web untuk membeli dan menjual produk. McLeod Pearson (2008 : 59).

- b. Menurut Shely Cashman (2007 : 83) E-commerce atau kependekan dari *electronic commerce* (perdagangan secara electronic), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.
- c. Menurut Jony Wong (2010 : 33) 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. (hestanto.web.id/2018)

2.2.3 Framework

Salah satu alasan mengapa orang menggunakan framework terutama dalam membangun sebuah aplikasi adalah kemudahan yang ditawarkan. Didalam sebuah framework biasanya sudah tersedia struktur aplikasi yang baik, standard *coding*, best practice, design pattern, dan common function. Dengan menggunakan framework kita dapat langsung fokus kepada business process yang dihadapi tanpa harus berfikir banyak masalah struktur aplikasi, standar coding dan lain-lain. Menurut Hakim (2010:3) menjelaskan bahwa, Framework adalah koleksi atau kumpulan potongan-potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi utuh tanpa harus membuat semua kodenya dari awal.

Sedangkan menurut Raharjo (2015:2), Framework adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (*library*) dan alat (*tool*) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka kerja (*framework*) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web. Jadi, *Framework* adalah kumpulan-kumpulan potongan program yang dipadukan menjadi satu kerangka kerja yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan sebuah aplikasi. (CloudHost.com/2017).

2.2.4 CodeIgniter

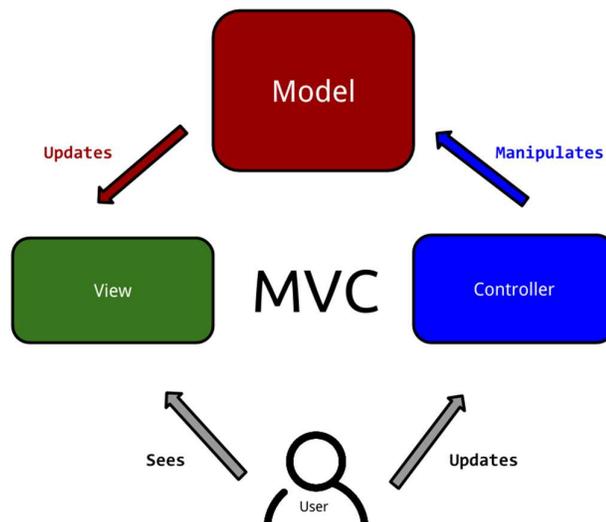
CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah *framework* PHP dengan model MVC (*Model, View* dan *Control*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, *CodeIgniter* juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya.

Dokumentasi yang lengkap inilah yang menjadi salah satu alasan kuat mengapa banyak orang memilih *CodeIgniter* sebagai *framework* pilihannya. Karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh CodeIgniter, pembuat PHP Rasmus Lerdorf memuji CodeIgniter di frOSCon dengan mengatakan bahwa dia menyukai CodeIgniter karena “it is faster, lighter and the least like a *framework*.” *CodeIgniter* pertamakali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis, dengan logo api yang menyala. (CloudHost.com/2017).

2.2.5 Model View Controller (MVC)

Pengertian Sebuah *Model View Controller* (MVC) adalah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan antara data (*model*) dari tampilan (*view*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface* dan bagian yang menjadi pengontrol aplikasi.

Dalam hubungannya. *framework Code Igniter* dibangun menggunakan konsep *Model View Controller* (MVC). Konsep tersebut ditunjukkan pada gambar 2.1 Konsep MVC Codeigniter.



Gambar 2.1 Konsep MVC CodeIgniter

Model akan berhubungan langsung dengan *database* untuk menangani manipulasi data (*insert, update, delete*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak berhubungan langsung dengan *view*. *View* adalah bagian yang menangani *presentation logic*. *View* berfungsi untuk menerima dan

merepresentasikan data kepada *user*. *Controller* adalah bagian yang mengatur hubungan antara *model* dan *view*. *Controller* berfungsi menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi. Prinsip kerjanya, ketika *user* melakukan *request* melalui web browser, *route* akan mengarahkan ke *controller*. Dari *controller*, jika meminta data dari *database* maka *controller* akan berinteraksi dengan *model*, tetapi jika tidak maka *controller* akan langsung berinteraksi dengan *view*. *Model* akan berinteraksi dengan *database* dan dikembalikan lagi ke *controller* dan disimpan dalam suatu variabel. Hasil dari *controller* yang berupa data, dikirim ke *view*. Dari *view* inilah yang akan ditampilkan kembali ke *user* dalam bentuk *Hyper Text Markup Language* (HTML) ke *web browser*.

2.2.6 PHP

Hypertext Preprocessor atau di singkat PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web dinamis, walau bisa juga digunakan untuk membuat program lain. Tentunya bahasa pemrograman PHP berbeda dengan HTML, pada PHP Script/kode yang di buat tidak dapat di tampilkan pada halaman/muka website begitu saja, tapi harus diproses terlebih dahulu *oleh* web server lalu di tampilkan dalam bentuk halaman website di web browser, Script PHP juga dapat di sisipkan pada HTML dan script PHP selalu diawali dengan `<?php` dan di akhiri dengan `?>`. Manajemen *database* yang biasanya digunakan untuk pemrograman PHP misalnya seperti MySQL, tapi ada juga yang menggunakan *Oracle*, *Microsoft Access*, dan lain-lain. PHP disebut juga sebagai

bahasa pemrograman script server side, karena PHP di proses pada komputer server. (pengertianku.net/2017)

2.2.7 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah perangkat lunak untuk database server relasional yang cukup terkenal dibawah General Lisensi. MySQL merupakan salah satu database *server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database* nya. (Abdul Kadir, 2009).

2.2.8 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya XAMPP anda dapat mendownload langsung dari web resminya. Dan berikut beberapa definisi program lainnya yang terdapat dalam XAMPP. (idcloudhost.com/2017)

2.2.9 UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan singkatan dari "*Unified Modelling Language*" yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi

objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan *blue print software*. (pengertianku.net/2015).

Tujuan atau fungsi dari penggunaan UML, yang diantaranya:

- Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses rekayasa.
- Dapat menyatukan praktek-praktek terbaik yang ada dalam permodelan.
- Dapat memberikan model yang siap untuk digunakan, merupakan bahasa permodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan untuk saling menukar model secara mudah.
- Dapat berguna sebagai blue print, sebab sangat lengkap dan detail dalam perancangannya yang nantinya akan diketahui informasi yang detail mengenai koding suatu program.
- Dapat memodelkan sistem yang berkonsep berorientasi objek, jadi tidak hanya digunakan untuk memodelkan perangkat lunak (*software*) saja.
- Dapat menciptakan suatu bahasa permodelan yang nantinya dapat dipergunakan oleh manusia maupun oleh mesin.