

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Kumbara, A. T. (2012). Melakukan penelitian “Manfaat dan kelemahan E-Commerce serta solusinya. Karya Ilmiah E-Commerce, 1-2”, dalam penelitiannya membuat analisis mengenai manfaat dan kelemahan E-Commerce beserta solusinya.

Prasetyo Budi Widagdo. Melakukan penelitian “Analisis Perkembangan E-Commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia, Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode studi literatur dengan menghubungkan satu literatur dengan literatur yang lain sebagai dasar berargumen.

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka

No	Sumber	Tahun	Objek	Judul	Teknologi
1	Abdul Halim	2005	Melihat kemajuan E-Commerce di Indonesia terutama di Yogyakarta	<i>Bisnis E-Commerce Yogyakarta</i>	Berbasis Web
2	Jony Wong	2010	Memberi pengertian tentang <i>e-commerce</i>	<i>Internet Marketing for Beginners.</i> PT. Elex Media Komputindo. Jakarta	Berbasis Web

3	Kumbara, A.T.	2012	Dibuatnya analisis manfaat dan kelemahan E-Commerce beserta solusinya.	Manfaat dan Kelemahan ECommerce Serta Soudinya. Karya Ilmiah E-Commerce, 1-2	Berbasis Web
4	Prasetyo Budi Widagdo	2008	Dibuatnya analisis perkembangan E-Commerce dalam mendorong pertumbuhan ekonomi wilayah di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.	Analisis Perkembangan E-Commerce dalam mendorong pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia, Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada	Berbasis Web

2.2 Dasar Teori

2.2.1 E-Commerce

E-Commerce (Electronic Commerce) adalah pembelian, penjualan, dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti radio, televisi, dan jaringan komputer atau internet (Jony Wong, 2010). E-Commerce dapat dilakukan oleh siapa saja dengan mitra bisnisnya, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dalam aktivitas *e-commerce* sesungguhnya mengandung makna adanya hubungan antara penjual dan pembeli, transaksi antar pelaku bisnis dan proses internal yang mendukung transaksi dengan perusahaan.

Aktivitas *e-commerce* saat ini biasanya dilakukan menggunakan media berbasis website ataupun mobile seperti smartphone atau tablet.

2.2.2 Laravel

Laravel adalah sebuah MVC web *development framework* untuk sebuah pengembangan aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dihasilkan, dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta menghasilkan *source code* yang rapih dan fungsional yang dapat mengefisiensikan untuk implementasinya (Widodo dan Purnomo, 2016). Berdasarkan data dari situs Trends Builtwith yang peneliti akses pada bulan April 2018, pengguna *laravel* saat ini mencapai angka 951.097 di seluruh dunia dan akan terus bertambah. Jadi dapat disimpulkan bahwa *laravel* saat ini menjadi *framework* yang sangat populer dikalangan programmer PHP.

2.2.3 Framework

Framework merupakan kerangka kerja yang bertujuan untuk memudahkan dalam membuat sebuah aplikasi agar dapat dilakukan perubahan dengan cepat dan dapat digunakan kembali dengan aplikasi lainnya yang sejenis. Pada pembuatan aplikasi web ini, peneliti menggunakan *framework* PHP. *Framework* PHP pada umumnya menerapkan arsitektur yang dinamakan *Model-View-Controller* (MVC). MVC adalah model pembuatan program yang menerapkan arsitektur aplikasi menjadi tiga bagian yaitu memisahkan antara *model*, *view*, dan *controller*. Dalam MVC model menggambarkan informasi (data) dan proses bisnis. View (tampilan) berisi elemen antarmuka seperti text, gambar, ataupun form masukan, sementara *controller* mengatur komunikasi antara *view* dan *model* (Rosa dan Shalahuddin, 2011).