

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 1.1 Penelitian Terkait

Penelitian yang pertama ini dilakukan oleh (Okta Veza,2019), Dalam judulnya yaitu” *Perancangan E-commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile*” latar belakang dari penelitian ini mengenai transaksi *e-commerce* diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Pemerintah. Keunggulan *e-commerce* adalah kemampuan bertransaksi kapanpun, diakses darimanapun, adanya jalur distribusi, dapat langsung melakukan pembelian, dan adanya penghematan biaya. Pembayaran terhadap transaksi perdagangan model *e-commerce* dapat dilakukan melalui banyak cara baik secara konvensional (kartu kredit, transfer antar rekening bank), maupun secara *online* (*bitcoin, e-money, online banking, e-gold*). Kesimpulan dari penelitian ini ialah dengan adanya aplikasi *e-commerce* perusahaan bisa memperluas informasi promosi secara *online* di PT. Golden Communication. Dapat mengimplementasikannya aplikasi *e-commerce* yang dibuat sebagai alat pemasaran produk di PT. Golden Communication.

Penelitian yang ke-dua yaitu dilakukan (Sutri Handayani,2018) yang berjudul tentang “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta” jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu satu jaringan yang luas. *Internet* juga menggunakan *protocol* komunikasi yaitu *TCP/IP (Transmission Control Protocol /Internet Protocol)*. *Ecommerce* didefinisikan sebagai transaksi perdagangan yang dimungkinkan secara digital antar organisasi dengan organisasi atau dengan individual serta antar individual dengan individual. Toko Kun adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian muslimah. Masalah yang dihadapi oleh toko adalah sistem penjualannya masih dilakukan secara manual, dimana konsumen harus datang langsung ketoko jika ingin membeli barang. Kurangnya jangkauan promosi yang yang digunakan oleh toko yang masih menggunakan media spanduk didepan toko. Kesimpulannya yaitu Penyimpanan data dan pencetakan laporannya yang masih menggunakan arsip harus kita perbaiki yaitu dengan melakukan penelitian ini dengan meliputi transaksi penjualan berbasis *e-commerce*, promosi

melalui *website*, penyimpanan data yang akan disimpan kedalam *database* sehingga memudahkan ketika akan mencetak laporan sehingga mempermudah toko.

Penelitian ke-tiga yang berjudul “ Perilaku Belanja Online Di Indonesia Studi Kasus” dilakukan oleh (Dedy Ansari Harahap, Dita Amanah, 2018) penelitian ini Merujuk data dari penelitian yang bertajuk —*The Opportunity of Indonesia*. Yang digagas oleh TEMASEK dan *Google*, pertumbuhan *e-commerce* Indonesia meningkat seiring dengan tumbuhnya penggunaan internet di Indonesia. Diprediksi pengguna internet Indonesia akan meningkat menjadi 215 juta lebih pengguna. Penyedia pelayanan perbandingan harga produk *e-commerce*, baru-baru ini merilis hasil studi mereka mengenai perilaku konsumen- konsumen ketika berbelanja *online* di kawasan Asia Tenggara, yaitu yang dengan fokus di Indonesia. Jumlah pengguna *internet* yang terus bertambah dari waktu ke waktu rupanya sejalan dengan peningkatan jumlah pengakses toko *online* dari web maupun aplikasi. Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan pada perilaku belanja *online* atau pembelian *online* di Indonesia menyatakan bahwa kepercayaan, harga, kenyamanan, kemudahan dan ketersediaan merupakan faktor yang paling utama mempengaruhi konsumen belanja di toko *online*.

Dari tiga penelitian diatas memiliki beberapa tujuan, kelebihan, dan perbedaan antar penelitian. Didalam penelitian yang sedang diteliti sekarang memiliki perbedaan, didalam penelitian pertama yaitu bertujuan untuk memperluas suatu peroduk dengan *e-commerce*, penelitian ke-dua memiliki tujuan untuk memperluas suatu jangkauan jaringan dalam segi penjualan dan promosi, penelitian ke-tiga yaitu melihat perilaku konsumen terhadap pasar *e-commerce*. Sedangkan Obyek penelitian di Pasar Baru Paiton ini yaitu bertujuan untuk mempermudah penjual dan pembeli dalam segi pembelian dan penjualan dalam suatu pasar dengan berbelanja *online* sehingga permasalahan yang dibahas di latar belakang bisa terpecahkan dengan adanya pembuatan “Aplikasi E-Commerce Untuk Pasar Tradisional Online Berbasis Web Di Pasar Baru Paiton ” yang dimana aplikasi ini membantu mengurangi rantai penularan covid-19 di Pasar Baru Paiton.

## 2.2 Landasan Teori

### 1. XAMPP

Xampp adalah web server open source yang dimana kita bisa mengakses halaman phpMyAdmin. semua yang diperlukan untuk mengelola website tersedia di XAMPP seperti Apache, MySQL/MariaDB, PHP, dan Perl. Meski program di dalamnya lengkap, XAMPP tetap merupakan web server yang sederhana dan ringan, XAMPP dipakai untuk membuat web server lokal di komputer. Hal ini akan memudahkan Anda dalam mengembangkan, mendesain, dan keperluan testing website.

### 2. Data Base

Data base adalah suatu kumpulan informasi dan data yang dimana bisa keduanya saling berhubungan, keunggulan yang diberikan pada database sangat banyak, contohnya kita dapat dengan mudah mengakses suatu data dengan cepat dikarenakan data yang kita miliki sudah tertata rapi didalam database. (Maxmanroe dan Kotakpintar, 2021).

### 3. E-Commerce

E-commerce adalah pembelian dan penjualan barang serta jasa, atau pengiriman dana atau data, melalui jaringan elektronik, terutama internet. *e-commerce* mungkin hanya sebatas pilihan bagi para pedagang dan konsumen, namun di masa pandemi Covid-19 *e-commerce* adalah kebutuhan bagi sebagian orang, untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, *e-commerce* menawarkan suatu metode belanja secara langsung, banyak sekali manfaat *e-commerce* di masa pandemi, karena dengan adanya *e-commerce* orang-orang tidak perlu keluar rumah untuk melakukan suatu transaksi. (Okta Veza, 2019)

### 4. Pasar Tradisional

Pasar merupakan tempat berkumpulnya sejumlah pembeli dan sejumlah penjual di mana terjadi transaksi jual-beli barang-barang yang ada di sana. Dari sistem atau cara transaksinya pasar dibedakan menjadi dua yaitu pasar tradisional dan pasar moderen. Pasar tradisional merupakan tempat di mana para penjual dan pembeli dapat mengadakan tawar-menawar secara langsung dan barang yang diperjualbelikan merupakan barang kebutuhan pokok. Sedangkan pasar moderen sekarang lebih mengarah terhadap jual beli lewat online. (Nel Arianty, 2013).

## 5. Pasar Baru Paiton


Pasar Baru Paiton adalah pasar tradisional yang dimana terletak pada desa Paiton. Pasar Baru Paiton ini merupakan titik ekonomi masyarakat desa paiton, pasar ini juga sebagian banyak menjual bahan pokok pangan, dan banyak juga toko baju dan lain sebagainya. Pasar Baru Paiton merupakan pasar yang baru direlokasi ke tempat yang berbeda. Kegiatan tersebut merupakan suatu upaya PT POMI dalam melaksanakan tanggung jawab sosial sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas Pasal 74 bahwa perusahaan yang bergerak dalam suatu bisnis yang berkaitan dengan sumber daya alam wajib melakukan tanggung jawab sosial dan lingkungan. (Wahyuni, Elliya, 2019)


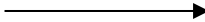
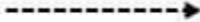


## 6. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.

Use Case Diagram Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram. (Windu Gata, Grace. 2013)

**Tabel 2.1** *Use Case Diagram*



Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Merupakan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan use case..





	Use Case	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Association	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case.
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	Include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	Extend	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

## 7. Diagram Activity

Activity Diagram adalah diagram yang memodelkan alur kerja suatu proses bisnis, yang dimana sangat mirip dengan flowchart karena memproseskan suatu aktivitas bisnis. Diagram aktivitas dapat dianggap sebagai jenis alir kerja. Umumnya alir kerja tidak memiliki cara untuk menampilkan *concurrency*.<sup>1</sup> Simbol penggabungan dan pemecahan pada diagram aktivitas dapat menjadi solusi untuk pemakaian yang sederhana. (Ikraith, 2018)

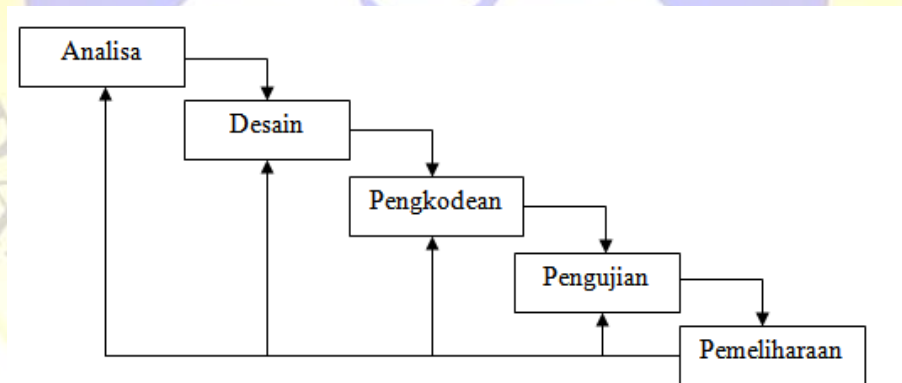
**Tabel 1.2** *Diagram Activity*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

## 8. Waterfall

Waterfall adalah model dengan cara mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Setelah setiap tahap didefinisikan, tahap tersebut 'diakhiri' (signed off) dan pengembangan berlanjut ke tahap berikutnya (Zainal Arifin, M.Kom , Kamil Malik, 2016).



**Gambar 2.1 Waterfall**