# BAB II

# LANDASAN TEORI

# Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti kasus serupa. Diantaranya sebagai berikut:

Penelitian pertama diambil dari jurnal yang berjudul Pengembangan Aplikasi Marketplace Untuk Jasa Konfeksi (Kurniawan, Priyambadha, dan Soebroto, 2019). Penelitian ini ditujukan memfasilitasi proses transaksi antara penyedia jasa konfeksi dengan pelanggan untuk melakukan pencarian harga yang sesuai dan melakukan pemesanan tanpa harus mendatangi lokasi konfeksi. Keunggulan dari aplikasi ini pelanggan dapat memantau progress pesanan melalui notifikasi yang didapat. Kelemahan dari aplikasi ini adalah aplikasi ini belum memiliki fitur retur dan complain pesanan.

Penelitian kedua berjudul Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website (Fauzi, Wibowo, dan Putri, 2018). Penelitian ini mempermudah masyarakat dalam mencari informasi dan pemesanan mengenai jasa percetakan seperti pencarian beberapa percetakan, melihat perbandingan harga antar percetakan, efisiensi waktu tanpa harus mengantri. Keunggulan menggunakan aplikasi ini adalah pengelola percetakan dapat mempromosikan jasa percetakannya secara luas dan mendapatkan pelanggan lebih luas.

Penelitian selanjutnya berjudul Pengembangan Sistem Informasi Marketplace Biro Jasa Pariwisata (Qossam, Widihastuti, dan Nugroho, 2017). Penelitian ini memberikan layanan yang hendak berwisata dengan sistem informasi yang dapat mencari biro pariwisata dan pemiliknya dengan mudah, dimanapun dan kapanpun tanpa harus mendatangi kantor biro pariwisata. Keuntungan dari sistem ini adalah pelanggan pariwisata dengan mudah mencari dan menentukan biro perjalanan pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan sedangkan dari sisi biro pariwisatanya akan lebih mudah mendaptakan pelanggan.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian penulis saat ini. Penelitian yang dilakukan Kurniawan menggunakan *framework Laravel* sedangkan pada penelitian penulis menggunakan *framework CodeIgniter*. Pada penelitian Fauzi merancang kebutuhan sistem digambarkan dengan menggunakan *use case diagram* dan *physical data model* sedang penulis dalam penelitian ini menggunakan *data flow diagram, conceptual data model,* dan *physical data model*. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh Qossam menggunakan metode *waterfall* sedangkan pada penelitian penulis menggunakan diagram alir.

# Marketplace

Marketplace merupakan model bisnis yang dirancang untuk terciptanya proses bisnis yang efektifitas dan efisiensi. Dengan adanya marketplace kegiatan transaksi akan lebih mudah, cepat dan murah karena tidak terbatas ruang, waktu dan jarak. Efektifitas dari marketplace yaitu mampu memfasilitasi transaksi, tempat bertemunya penjual dan pembeli serta sebagai penyedia infrastruktur. Sedangkan efisiensinya adalah dapat memperingkas waktu dan biaya. Sehingga sebagai platform transaksi bisnis online marketplace mampu memfasilitasi transaksi komersil sepeti menjual barang, jasa ataupun informasi antara penjual dan pembeli (Yustiani dan Yunanto, 2017).

# Pendidikan Tata Busana

Di Indonesia pendidikan tata busana diajarkan untuk mampu menghasilkan pendidik dan tenaga kependidikan bidang busana yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi di era global. Profil lulusan pendidikan tata busana sebagai calon pendidik pada jalur pendidikan formal (calon guru SMK dibidang tata busana) dan nonformal (calon instruktur pada lembaga kursus dan pelatihan bidang busana), serta bekerja di industri busana atau sebagai pengusaha mode. Pendidikan ini mampu menghasilkan pendidik yang dapat mendukung perkembangan *fashion* Indonesia yang kompetitif ditingkat global (FT-UNY, 2014).

# Perancang Busana

Dalam dunia *fashion* terdapat istilah perancang busana. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perancang merupakan orang yang merancang pekerjaan dibidang model pakaian, rambut dan sebagainya. Sementara itu busana memiliki fungsi sebagai pelindung diri dari pengaruh keadaan alam sekitar seperti panas matahari, hujan, dingin dan lain sebagainya (Prasti, 2019).

Maka perancang busana merupakan pekerjaan yang menciptakan busana yang indah dan menarik dari hasil mengembangkan ide-idenya. Seiring perkembangan busana masa kini, perancang busana juga menciptakan berbagai aksesoris sebagai perlengkapan busana (Prasti, 2019).

# Website

Website merupakan media informasi berupa kumpulan halaman-halaman situs yang ada di *internet* terangkum dalam sebuah domain atau subdomain. HTML atau *Hyper Text Markup Language* adalah format halaman web yang diakses melalui *HTTP*. *HTTP* merupakan protokol yang bertugas menyampaikan informasi dari *server website* ke *web browser* untuk menampilkan ke pengguna (Trimarsiah dan Arafat, 2017).

# Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi kode editor yang dikembangkan oleh Microsoft yang tidak hanya tersedia untuk Windows, tetapi juga tersedia untuk Linux dan MacOS. Aplikasi ini mendukung berbagai jenis bahasa pemrograman, seperti C++, C#, Java, JavaScript, Python, PHP, Go, dan lainnya. Di Visual Studio Code dapat menambahkan fitur yang tidak ada dengan menginstal ekstensi untuk menambah fungsionalitas tambahan yang dibutuhkan. Visual Studio Code juga terintegrasi ke Github (Ramdhan dan Nufriana, 2019).

# Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat pemodelan dari proses analisis kebutuhan yang diperlukan suatu sistem. DFD dapat memastikan sebuah sistem yang akan dibangun sudah memenuhi kebutuhan yang diinginkan pengguna atau belum. Proses-proses yang terdapat di DFD dikembangkan dari level terendah ke level tertinggi sampai proses tersebut tidak dapat dikembangkan lagi. Data-data yang diperoleh akan dirancang dengan menggunakan DFD yang dapat membentuk sebuah jaringan sistem informasi terpadu (Dengen dan Hatta, 2009). Ada 4 simbol yang digunakan dalam menggambarkan DFD dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini (Surono, 2014).

Tabel 2.1 Simbol-Simbol DFD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *External Entity* | Dapat berfungsi sebagai pengirim atau penerima data dari sistem, seperti departemen, orang atau mesin. |
|  | *Data Flow* | Arus data menunjukkan aliran suatu proses sistem dari bagian satu ke bagian yang lain. |
|  | Proses | Proses menerima input dan mengeluarkan output data yang telah diproses. |
|  | *Data Store* | Tempat penyimpanan data secara manual maupun elektronik dalam suatu sistem,  |

# Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan entitas dan relasi antar entitas ke bentuk diagram dengan menggunakan beberapa notasi agar pemrosesan data dapat tergambar dengan jelas. ERD mendeskripsikan data-data yang berdasarkan dari dunia nyata. Komponen-komponen pembentuk ERD dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini (Edi dan Betshani, 2009).

Tabel 3.1 Simbol-Simbol ERD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Notasi** | **Komponen** | **Keterangan** |
|  | Entitas | Individu suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lain  |
|  | Atribut | Properti yang dimiliki entitas, untuk mendeskripsikan karakteristik. |
|  | Relasi | Menunjukkan hubungan antara entitas. |
|  | Relasi 1 : 1 | Memiliki satu relasi antara entitas pertama dengan entitas kedua. |
|  | Relasi 1 : N | Memiliki relasi satu banding banyak antara entitas pertama dengan entitas kedua atau sebaliknya. |
|  | Relasi N : N | Memiliki relasi yang banyak antara entitas pertama dengan entitas kedua atau sebaliknya. |

# Flowchart

Flowchart merupakan ilmu komputasi yang berupa suatu alat atau sarana untuk menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan serangkaian symbol-simbol khusus. Berbeda dengan pseudocode yang berupa kata-kata, sedangkan flowchart berupa gambar (Nuraini, 2015). Simbol-simbol yang digunakan dalam membuat flowchart dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini (Handriani, 2015).

Tabel 4.1 Simbol-Simbol Flowchart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | Terminal | Memulai dan mengakhiri suatu proses. |
|  | Kegiatan Manual | Kegiatan/proses yang dilakukan tanpa bantuan komputer. |
|  | Catatan | Menunjukkan proses input dan output. |
|  | *On Page Connector* | Penghubung antara flowchart satu dengan yang lain dalam satu halaman desain yang sama. |
|  | *Off Page Connector* | Penghubung antara flowchart satu dengan yang lain dalam halaman desain yang berbeda. |
|  | Garis Alur | Menghubungkan simbol satu dengan yang lain dan sebagai alur pada flowchart. |
|  | *Entry Data* | Proses input data ke dalam komputer. |
|  | Proses | Menunjukkan terjadi proses yang dilakukan oleh komputer. |
|  | *Storage* | Tempat penyimpanan data didalam komputer. |
|  | *Storage* | Tempat penyimpanan data secara online. |
|  | *Storage* | Tempat penyimpanan data didatabase. |