

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Bajubatak**

Bajubatak adalah bisnis ritel yang menjual pakaian, ulos dan aksesoris Batak lainnya. Dewasa ini semakin banyak pemuda pemudi Batak yang merantau dari kampung halaman. Karena banyaknya pemuda pemudi yang merantau maka di butuhkan toko yang menyediakan kebutuhan maupun perlengkapan adat Batak yang dibutuhkan untuk menghadiri acara adat Batak. Tetapi karena sedikitnya toko yang menyediakan perlengkapan baju maupun aksesoris Batak maka dibangunlah website *Bajubatak.com* untuk menjangkau pemuda pemudi Batak di kota mana saja.

#### **3.2 Toko online**

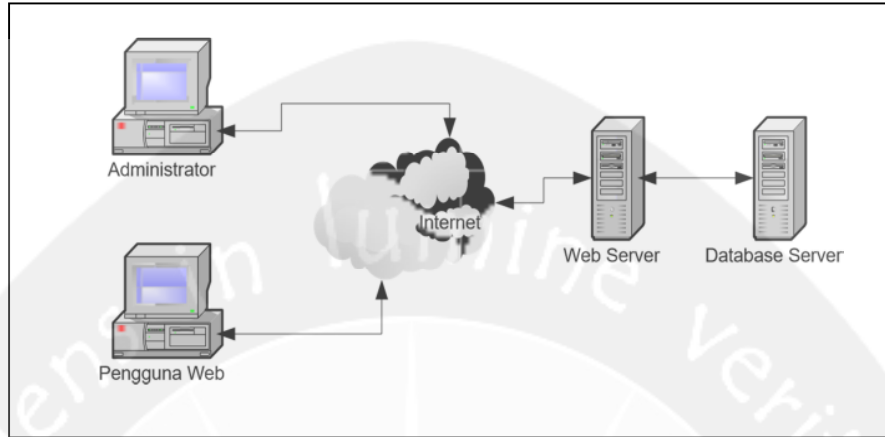
Toko *online* adalah perealisasi sebuah toko secara *online* atau dalam pengertian lain adalah wadah untuk melakukan transaksi jual beli secara *online*. Secara bahasa toko *online* adalah toko dalam internet. Jadi dalam istilah tersebut tidak ada bangunan toko asli seperti di dunia nyata dan tidak ada tatap muka antara penjual dan pembeli. Dalam toko *online* hanya ada sebuah website yang berisi informasi barang yang di jual beserta keterangannya dan informasi cara membelinya.

Toko *online* memudahkan pembeli dalam segi efisiensi waktu. Tanpa harus keluar rumah seorang bisa mendapatkan

barang yang dicarinya dengan membeli secara *online*. Yang perlu dilakukan hanyalah koneksi internet. Dengan komputer atau *smartphone* di tangan Anda, Anda bisa membuka sebuah toko *online* yang menjual barang yang Anda cari. Dengan membaca keterangan yang tertera dalam toko *online* tersebut akan dengan mudah Anda bertransaksi. Proses pembayaran biasanya menggunakan *transfer* antar bank atau kartu kredit. Kemudian setelah pembayaran selesai dilakukan barang yang Anda beli akan segera dikirimkan ke tempat Anda. Contoh toko *online* antara lain : [tokobagus.com](http://tokobagus.com), [olx.com](http://olx.com), [lazada.co.id](http://lazada.co.id), [elevenia.co.id](http://elevenia.co.id), [blibli.com](http://blibli.com), [tokopedia.com](http://tokopedia.com), [zalora.co.id](http://zalora.co.id).

### **3.3 Website**

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Di awal kemunculannya, internet maupun situs *web* belum begitu populer karena layanannya yang masih terbatas. Namun lihatlah saat ini, situs *web* sudah demikian populer dan layanannya pun beragam, mulai dari situs berita seperti Detik dan Okezone, situs penyedia email seperti Yahoo dan Gmail, sampai situs pertemanan (*social networking*) seperti Friendster dan Facebook (Solichin, 2009). Maka dari itu website menjadi media yang sangat baik untuk berjualan ataupun beriklan. Alur akses website dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.3.1 Alur Akses Website**

### **3.3.1 Sejarah Website**

Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada tahun 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Dengan demikian pengertian website saat itu masih sebatas tukar menukar informasi, bukan pengertian website secara terminologi.

Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 april 1993. CERN menyatakan bahwa website dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Pada saat ini pengertian website sudah masuk ke dalam ranah publik karena sudah bisa digunakan oleh semua orang dimanapun dan kapanpun.

### 3.3.2 Teknologi Web

Aplikasi *web* adalah suatu aplikasi yang berbentuk klien/server yang dapat membentuk halaman-halaman web berdasarkan permintaan pemakai. Klien adalah pemakai yang meminta halaman *web*, sedangkan server adalah penyedia layanan yang melayani permintaan dari pemakai. Klien dan server berhubungan dalam suatu jaringan Internet atau Intranet. Web dapat diakses oleh berbagai platform dengan menggunakan browser, misalnya Internet Explorer, Mozilla, Opera dan lain-lain.

Proses pengaksesan suatu web yaitu klien melakukan permintaan suatu halaman web kepada server, kemudian server akan mencari halaman yang diminta dan mengembalikannya dalam bentuk kode kode HTML. Kode-kode HTML ini akan didownload oleh komputer klien dan kemudian akan diterjemahkan oleh browser menjadi suatu tampilan halaman web. Aplikasi web dibangun oleh 2 jenis *scripting* yaitu sebagai berikut:

1. *Server Side Scripting* Pemrograman dari sisi server maksudnya adalah membuat kode-kode program yang hanya dieksekusi di server menjadi bentuk tag-tag HTML untuk dikirim ke klien. Tag-tag inilah yang akan diterjemahkan oleh browser klien menjadi halaman web. Kode-kode program ini tidak akan kelihatan di klien. Contoh

bahasa pemrograman dari sisi server yaitu seperti PHP, ASP, JSP dan lainnya. Bahasa pemrograman ini digunakan untuk membuat suatu halaman web menjadi dinamis.

2. *Client Side Scripting* Pemrograman web dari sisi klien maksudnya adalah membuat kode-kode program yang dieksekusi di klien khususnya oleh browser. Kode-kode program ini bisa dilihat oleh klien. Contoh bahasa pemrograman dari sisi klien yaitu HTML, javascript, CSS. HTML adalah tag-tag yang diterjemahkan oleh browser untuk membentuk secara visual suatu halaman web. HTML sekarang dikembangkan menjadi extensible HyperText MarkupLanguage (XHTML), sebuah versi yang lebih matang dan stabil. XHTML datang bersama beberapa cara dan pemikiran yang baru mengenai tag dalam halaman web. Aturan dalam XHTML lebih ketat dibandingkan HTML dari segi cara penulisan. XHTML dapat merupakan perpaduan antara HTML dan XML karena merupakan formulasi ulang HTML dalam bentuk XML.

### 3.4 E-Business

*E-business* atau *Electronic Business* adalah aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran barang dan/atau jasa dengan memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi dan transaksi, dan salah satu aplikasi teknologi internet yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk, dan pengembangan usaha. Secara luas sebagai proses bisnis yang bergantung pada sebuah sistem terotomasi. Pada masa sekarang, hal ini dilakukan sebagian besar melalui teknologi berbasis web memanfaatkan jasa internet. Terminologi ini pertama kali dikemukakan oleh Lou Gerstner, CEO dari IBM.

Tujuh strategi taktis untuk sukses dalam *e-Business* :

1. Fokus. Produk-produk yang dijual di internet harus menjadi bagian yang fokus dari masing-masing manajer produk.
2. Banner berupa teks, karena respons yang diperoleh dari banner berupa teks jauh lebih tinggi dari banner berupa gambar.
3. Ciptakan 2 level afiliasi Memiliki distributor penjualan utama dan agen penjualan kedua yang membantu penjualan produk/bisnis.
4. Manfaatkan kekuatan *e-mail*. *E-mail* adalah aktivitas pertama yang paling banyak digunakan di Internet,

maka pemasaran dapat dilakukan melalui *e-mail* atas dasar persetujuan.

5. Menulis artikel. Kebanyakan penjualan adalah hasil dari proses edukasi atau sosialisasi, sehingga produk dapat dipasarkan melalui tulisan-tulisan yang informatif.
6. Lakukan *e-Marketing*. Sediakan sebagian waktu untuk pemasaran secara *online*.
7. Komunikasi instan. Terus mengikuti perkembangan dari calon pembeli atau pelanggan tetap untuk menjaga kepercayaan dengan cara komunikasi langsung.

### 3.5 CodeIgniter

*CodeIgniter is an open source web application framework for the PHP language* (bahasa Indonesia : CodeIgniter merupakan *open source* framework aplikasi web untuk bahasa PHP) ( Griffiths, 2010 ). Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan *class-class* untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau *class* dari awal.

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Framework:

1. Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web.
2. Relatif memudahkan dalam proses *maintenance* karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah

framework (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada)

3. Umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dll).
4. Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS

Berikut ini merupakan kelebihan dari Codeigniter dibandingkan framework lainnya (Daqiqil, 2011):

1. CodeIgniter merupakan open source framework aplikasi web untuk bahasa PHP yang digunakan CI bersifat *search-engine friendly*. Menggunakan pendekatan *segment-based*.
2. *Library* yang lengkap.
3. Dapat diperluas.  
Developer dapat dengan mudah mengembangkan (*extend*) *library*, *helper* atau bahkan perluasan class inti CI.
4. Dukungan teknis yang lengkap di forum CI.

### 3.6 MySQL

MySQL merupakan *software database open source* yang paling populer di dunia, dimana saat ini digunakan lebih dari 100 juta pengguna di seluruh dunia (Achmad, 2011).

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum,



dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. Tujuan dari pemakaian SQL dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan database, diantaranya:

1. Memanggil data dari satu tabel atau lebih pada satu database atau lebih.
2. Memanipulasi data pada tabel-tabel dengan menyisipkan, menghapus, atau memperbarui record.
3. Mendapatkan ringkasan informasi mengenai data pada tabel, seperti total, jumlah *record*, nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata.
4. Membuat, memodifikasi, atau menghapus tabel pada database.