

BAB 3

LANDASAN TEORI

3.1 *Fashion*

Aspek *fashion* semakin menyentuh kehidupan sehari-hari setiap orang. *Fashion* mempengaruhi apa yang kita kenakan, kita makan, bagaimana kita hidup dan bagaimana kita memandang diri sendiri. *Fashion* juga memicu pasar dunia untuk terus berkembang, produsen untuk memproduksi, pemasar untuk menjual dan konsumen untuk membeli. Cara berpakaian yang mengikuti *fashion* juga memperlihatkan kepribadian dan idealisme kita (SAVITRIE, 2008).

Industri *fashion* di Indonesia bisa dikatakan sudah berkembang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini. Hal ini didukung dari beberapa hal seperti informasi tentang *fashion* yang semakin global, tingkat perekonomian yang membaik, sampai sektor ritel yang berkembang pesat. Selain itu kemajuan teknologi juga merupakan salah satu faktor yang mendukung berkembangnya industri *fashion* di Indonesia. Sekarang ini dengan adanya internet konsumen dengan mudahnya mendapatkan informasi terbaru tentang tren *fashion* yang ada baik di Negara Indonesia maupun Negara-negara penghasil produk ternama seperti Paris, Italy dan beberapa Negara lainnya (ARIEF, 2014).

Menurut (KUSUMANINGTYAS, 2014) *fashion* memiliki dua macam jenis yang berbeda, yaitu:

1. *Masculine Fashion* (*fashion* lelaki)

Masculine Fashion mulai berkembang menyusul berkembang pesat *feminine fashion*. Walaupun kurang diminati oleh kaum pria namun tidak jarang juga ada

beberapa orang yang memikirkan cara berpakaian mereka untuk menjadi orang yang *fashionable* dan menunjukkan jatidiri mereka. Melalui penampilan kaum pria dapat mengekspresikan dirinya dan menunjukkan status sosialnya di masyarakat.

2. *Feminine Fashion* (*fashion* perempuan)

Feminine Fashion merupakan salah satu jenis *fashion* yang mengalami perkembangan model yang sangat cepat, terutama dalam hal *fashion* baju. Pergantian model baju lebih cepat dan baju merupakan *item* yang paling banyak dibeli oleh masyarakat di bandingkan dengan tas dan sepatu. Dengan adanya dukungan dari berbagai media yang memperlihatkan *mode-mode* yang *upto-date* membuat perilaku kaum hawa selaku penikmat *mode fashion* berubah semakin konsumtif.

3.2 **Jual Beli Online**

Online shopping atau belanja *online* melalui internet adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet, para pedagang telah berusaha membuat toko *online* dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat mengunjungi toko *online* (*online store*) dengan mudah dan nyaman, mereka dapat melakukan transaksi di rumah, sambil duduk di kursi mereka yang nyaman di depan komputer. Bisnis *online* adalah juga sama seperti kegiatan bisnis yang kita kenal sehari-hari. Bedanya dalam bisnis *online* ini adalah segala kegiatan bisnis dilakukan secara *online* dengan menggunakan media internet. *Online shopping* tentu tidak terlepas dari *Electronic Commerce* karena *online shopping* termasuk dalam perdagangan atau transaksi jual beli barang secara

elektronik yang menggunakan media internet sebagai sarannya (ASTERIKA, 2015).

Electronic Commerce atau disingkat dengan *E-Commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *services providers* dan pedagang perantara (*intermediateries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer network*) yaitu internet. Dimana *E-Commerce* merupakan pertukaran informasi bisnis yang rutin dengan menggunakan tranmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), *email*, *electronic bulletin boards* dan mesin faksimili serta *Electronic Funds Transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *Internet Shopping*, *stok online* dan surat obligasi, *download* dan penjualan "barang dagang lunak". Dimana terdapat beberapa jenis tranksaksi dalam jual beli *online* atau *E-Commerce* (HABIBBI, 2015) :

1. *Business to Business*

Merupakan transaksi yang terjadi antar perusahaan. Transaksi jenis ini baik penjual maupun pembeli adalah sebuah perusahaan dan bukan perorangan, biasanya diantara mereka sudah saling mengetahui satu sama lain dan sudah terjalin hubungan yang cukup lama. Jual beli tersebut dilakukan untuk menjalin kerjasama diantara perusahaan.

2. *Business to Customer*

Merupakan transaksi antara perusahaan dengan konsumen atau individu. Pada jenis transaksi ini disebarkan secara umum dan konsumen berinisiatif melakukan transaksi. Adapun karakteristiknya sebagai berikut:

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarakan secara umum.
- b. Servis yang digunakan bersifat umum, sehingga mekanismenya dapat digunakan oleh orang banyak.
- c. Servis yang diberikan berdasarkan permintaan.
- d. Sering dilakukan sistem pendekatan *client-server*, dimana konsumen dipihak klien menggunakan sistem yang minimal (berbasis *web*) dan penyedia barang dan/atau jasa (*business procedure*) berada dipihak server.

3. *Customer to Customer*

Merupakan transaksi antar individu dengan individu lainnya. Transaksi dimana individu saling menjual barang satu sama lain.

4. *Customer to Business*

Merupakan transaksi yang memungkinkan individu menjual barang kepada perusahaan.

5. *Customer to Government*

Merupakan transaksi antara individu dengan pemerintah. Transaksi dimana individu dapat melakukan transaksi dengan pihak pemerintah, seperti membayar pajak.

3.3 **Smartphone**

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Dengan menggabungkan fungsionalitas PC (*Personal Computer*) dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah dimana terdapat fitur-fitur menarik dan canggih didalamnya. Hal yang

membedakan *smartphone* dengan ponsel biasa adalah kemampuannya untuk menjalankan *third party*.

Sebuah ponsel dapat dikatakan *smartphone* jika memiliki ciri-ciri yaitu mempunyai system operasi, perangkat keras, pengolah pesan, dapat mengakses internet/web, dapat dimasukkan berbagai aplikasi, mempunyai keyboard QWERTY, aplikasi dapat mengelola data-data *office* (ANGGRAINI, 2012).

3.4 Aplikasi Mobile

Aplikasi merupakan sebuah subkelas dalam perangkat lunak di dalam komputer yang menghasilkan instruksi atau pernyataan yang disusun hingga sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses masukan menjadi sebuah keluaran (JOGIYANTO, 2011). Aplikasi *Mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti *PDA*, telepon seluler atau *Handphone*.

Dengan menggunakan aplikasi *mobile* anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur *game*, musik *player*, sampai video *player* membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun (YANI, 2013).

3.5 PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa *server-sidescripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman web yang dinamis. *HTML* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *browser* internet. Karena *PHP* merupakan *server-side scripting* maka sintaks

dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser (ARYANTO e TJENDROWASONO, 2013).

3.6 Website

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL (*Uniform Resource Locator*). Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* tau lebih dikenal dengan singkatan WWW (SAPUTRA, 2013).

3.7 MySQL

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

MySQL juga merupakan perangkat lunak *database* server atau sebut saja *Database Smart*. *Database* ini semakin lama semakin populer. Dengan menggunakan *database* ini, data semakin aman dan berdaya guna. *Database* ini juga banyak dipakai pada *web database* sehingga data semakin terintegrasi antara *database dekstop* dengan *database web*.

