

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka dilakukan dengan mencari beberapa sumber yang akan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Tinjauan Pustaka digunakan untuk mendukung teori dari permasalahan serupa dalam menyelesaikan tahap penelitian berupa buku dan *paper* dari jurnal terkait dengan Metode *Prototype*. Untuk penjabarannya sebagai berikut:

2.1. Marketplace

E-commerce merupakan teknologi mendasar yang digunakan dalam lingkungan jual beli menggunakan internet [2], dimana penjual dapat menjual barang melalui teknologi internet secara langsung kepada pembeli. Salah satu bentuk *e-commerce* yang banyak digunakan adalah *marketplace*.

Marketplace adalah wadah yang digunakan untuk pemasaran produk secara elektronik, dimana didalamnya terdapat banyak penjual dan banyak pembeli untuk saling berinteraksi dalam melakukan proses jual-beli [5]. Selain sebagai tempat mempertemukan penjual dengan pelanggan, *marketplace* juga mencakup katalog produk, sampai dengan melakukan transaksi yang telah diatur oleh pihak *Marketplace* itu sendiri [5].

2.2. Metode prototype

Pengembangan Perangkat Lunak memiliki berbagai tujuan dan aplikasi yang luas. Beberapa contoh penggunaan utama pengembangan perangkat lunak yang banyak dilakukan dalam bidang Aplikasi bisnis, Mobile, dan lain sebagainya guna untuk memenuhi kebutuhan klien [8].

Metode *prototype* banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dikarenakan menggunakan pendekatan untuk merancang antarmuka yang mewakili produk yang akan dikerjakan sehingga dapat diketahui simulasi struktur, fungsionalitas, dan sistem operasinya [8]. Dengan adanya perancangan tampilan antarmuka diharapkan akan memudahkan implementasi untuk membangun suatu tampilan antarmuka sistem dengan mengaplikasikan desain *prototipe* yang sebelumnya telah disepakati. Metode *prototyping* juga digunakan untuk meminimalisir miskomunikasi antara klien [8].

2.3. UMKM Desa

UMKM adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah, dimana sudah menjadi satu kesatuan

dalam kehidupan masyarakat. UMKM memegang peran yang penting dalam pembangunan ekonomi nasional [6]. UMKM mampu untuk menciptakan kreatifitas yang beragam. Dengan adanya UMKM ini, mampu untuk mengurangi tingkat pengangguran dengan cara menyerap tenaga kerja dari setiap UMKM [6].

Pada kecamatan Trawas, kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, terdapat beberapa desa yang memiliki banyak UMKM dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, salah satunya desa Tamiajeng. Desa Tamiajeng adalah desa yang letaknya berada di tengah daerah kecamatan, sehingga memiliki posisi yang strategis untuk mengembangkan ekonomi masyarakat. Pada saat ini, desa Tamiajeng telah menerapkan berbagai upaya dalam peningkatan perekonomian masyarakat, termasuk dalam memberikan wadah bagi UMKM desa Tamiajeng dalam menjalankan usahanya. Didapati lapak desa yang digunakan sebagai sentra pasar UMKM yang dapat digunakan untuk memasarkan produk UMKM masyarakat desa tamiajeng.

2.4. Penggunaan Marketplace untuk UMKM Desa

Penggunaan marketplace untuk UMKM desa dapat memberikan banyak Kontribusi bagi pelaku UMKM. Selain menjadi substitusi lapak desa yang terbatas, penggunaan marketplace mampu untuk efektifitas pemasaran produk, dapat mengenalkan lebih luas tentang produk UMKM kepada pengguna sistem, sampai meningkatkan daya jual hasil UMKM [7].

2.5. Framework Laravel

Laravel adalah salah satu *framework* web paling populer untuk pengembangan aplikasi web berbasis PHP, [14]. Laravel menyediakan berbagai fitur dan alat yang kuat untuk memudahkan pengembangan aplikasi web, termasuk antarmuka baris perintah (*command line interface*), ORM (*Object-Relational Mapping*) yang kuat, dan sistem templating yang mudah digunakan. Beberapa fitur lainnya dari Laravel termasuk sistem routing yang fleksibel, pengaturan konfigurasi yang mudah, kemampuan untuk membangun aplikasi web berbasis *RESTful API*, dan fitur keamanan yang kuat, seperti sistem otentikasi dan otorisasi yang telah diintegrasikan[15].

2.6. Framework Flutter

Flutter adalah kerangka kerja (*framework*) *open-source* yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi mobile yang indah, responsif, dan cepat untuk sistem operasi Android dan iOS[16]. Flutter memungkinkan para pengembang untuk membuat antarmuka pengguna (UI) yang kaya dan menarik dengan menggunakan widget yang telah

tersedia secara gratis dan mudah digunakan. Flutter juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kompilasi AOT (*Ahead of Time*), *Hot Reload*, dan dukungan untuk bahasa pemrograman Dart yang modern dan efisien[16].

2.7. API

API (*Application Programming Interface*) adalah sebuah antarmuka yang memungkinkan aplikasi untuk berkomunikasi dengan aplikasi atau sistem lain. API digunakan untuk mengambil atau menyimpan data dari atau ke database yang terkait dengan aplikasi [15].

2.8. Penelitian Terdahulu

Beberapa Penelitian Terdahulu terkait telah dilakukan sebelumnya dalam pengembangan marketplace untuk UMKM dan penggunaan metode *prototype* dalam pembuatan *software* sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis / Tahun	Judul	Hasil
1	Siti Sauda, Eka Puji Agustini Tahun 2020	Implementasi <i>Prototype</i> Model dalam Pengembangan Aplikasi <i>Smart Cleaning</i> Sebagai Pendukung Aplikasi <i>Smart City</i>	Pada penelitian ini, peneliti melakukan perancangan dan merekayasa produk dari hasil perancangan tersebut untuk <i>smart cleaning</i> sebagai salah satu bentuk pendukung dari aplikasi <i>Smart City</i> . Peneliti menggunakan metode pengembangan <i>prototype</i> untuk mendapatkan aplikasi <i>smart cleaning</i> yang sesuai kebutuhan pengguna dan dapat diselesaikan dengan tepat. Aplikasi dapat dijalankan sesuai keadaan nyata di lapangan sebagai jembatan pengaduan masyarakat terkait sampah.
2	Anggy Trisnadoli, Devi Yanti.	<i>Analysis Of Prototyping Methods Implementation</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode <i>prototype</i> dalam pengembangan

No	Penulis / Tahun	Judul	Hasil
	Tahun 2022	<i>For Library Information Systems Development In Sman 3 Bengkalis</i>	sistem informasi berbasis web. Disini, calon pengguna sistem disampaikan cukup awam sehingga memerlukan kebutuhan khusus dalam penggalian kebutuhan pengguna dan perancangan sistem. Setiap tahapan pembuatan sistem dalam penelitian ini dilakukan evaluasi dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
3	Iis Ariska Nurhasanah, Muhamad Brilliant, Kustia Reni, Agus Mulyanto Tahun 2022	Analisis Perancangan <i>E-Business B2c (Business To Consumer)</i> Upaya Digitalisasi Pengembangan Umkm (Studi Kasus: Kabupaten Pesawaran, Indonesia)	Peneliti melakukan perancangan <i>E-business</i> untuk upaya digitalisasi pengembangan UMKM di Kabupaten Pesawaran, Indonesia. Peneliti menggunakan tahapan <i>ADDIE: Analyze, Design, Development, Implement dan Evaluate</i> . Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi UMKM yang sudah baik dalam kompatibilitas dan sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional pelanggan dan pelaku UMKM di Kabupaten Pesawaran.