

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *Marketplace*

Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka (Opiida, 2014).

Marketplace merupakan model *E-Business* yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (*seller & buyer*). *MarketPlace* di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan *MarketPlace* yang teratur, wajar dan efisien.

Pada umumnya *MarketPlace* yang efisien dapat meningkatkan iklim investasi di perusahaan dan memudahkan arus *input* dan *output* barang.

2.2. *Bargaining*

Dikutip dari situs *website* (Silvia, 2014) menurut Suyud Margono, *bargaining* adalah: “Proses konsensus yang digunakan para pihak untuk memperoleh kesepakatan di antara mereka.” Sedangkan negosiasi menurut H. Priyatna Abdurrasyid adalah: “Suatu cara di mana individu berkomunikasi satu sama lain mengatur hubungan mereka dalam bisnis dan kehidupan sehari-harinya” atau “Proses yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan kita ketika ada pihak lain yang menguasai apa yang kita inginkan” .

Dikutip dari situs *website* (Silvia, 2014), Negosiasi dapat didefinisikan sebagai : “pembicaraan dengan orang lain dengan maksud untuk mencapai kompromi atau kesepakatan untuk mengatur atau mengemukakan.” Istilah-istilah lain kerap digunakan pada proses ini seperti pertawaran, tawar-menawar, perundingan, perantaraan atau barter

Dalam situs *website*(Silvia, 2014) juga disebutkan istilah negoisasi tercantum di dalam Bab I Ketentuan Umum UU No. 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Pasal 1 butir 10, disebutkan bahwa ADR adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati oleh para pihak, Dalam praktik yakni penyelesaian dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsolidasi, atau penilaian ahli.

2.3. Rekening Bersama (REKBER)

Rekening bersama (Rekber) adalah suatu sistem pembayaran menggunakan transfer antar rekening, untuk menjembatani pembeli dan penjual apabila dalam mereka melakukan transaksi jual beli. Disini dibutuhkan peran dari pihak ketiga untuk mengatasi permasalahan seperti apabila pembeli tidak menyepakati transfer uang langsung ke rekening penjual. Pihak ketiga ini yang sering kita sebut dengan Jasa Rekber. Pada umumnya mereka akan meminta komisi dari masing - masing transaksi penjualan atau bahkan jika beruntung bisa mendapatkan jasa tersebut dengan gratis(Nugroho, 2015).

2.4. Teknologi Website

Teknologi *Website* adalah teknologi berbasis web yang dikembangkan dengan pemanfaatan bahasa pemrograman *web* untuk suatu ruang informasi yang diakses menggunakan *browser*. Teknologi *website* adalah cara penyampaian informasi yang paling efektif dan paling banyak digunakan oleh para netterdan bahkan dari semua golongan masyarakat (Ulfa, 2016).

2.4.1. Website Responsif

Responsive Web Design adalah sebuah pendekatan yang menunjukkan bahwa desain dan pengembangan harus menanggapi perilaku dan lingkungan pengguna berdasarkan pada ukuran, *platform* dan orientasi layar. Praktik ini meliputi penggunaan perpaduan *grid* fleksibel dan *layout*, gambar dan CSS *media query*. Sebagaimana pengguna saat ini yang beralih dari laptop ke tablet, *website* secara otomatis harus menyesuaikan resolusi, ukuran gambar dan kemampuan *scriptingnya*. Dengan kata lain, *website* harus memiliki teknologi untuk secara otomatis merespon preferensi pengguna yang didasarkan pada resolusi layar

gadget yang digunakan (komputer pc, laptop, netbook, tablet, smart phone dan mobile phone) (Lie Nuk, 2013).

2.4.2. Bahasa Pemrograman.

Bahasa pemrograman merupakan suatu teknik instruksi standar untuk memerintah komputer (Sidik, 2005). Berikut adalah penjelasan tentang bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk membuat suatu website:

Tabel 2. 1 Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman	Keterangan
HTML	<p><i>HyperText Markup Language</i> (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah <i>browser Internet</i>.</p> <p>HTML saat ini merupakan standar <i>Internet</i> yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh <i>World Wide Web Consortium</i> (W3C). HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan <i>browser</i> untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan <i>browser</i> web seperti Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer dll.</p>
PHP	<p><i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP) adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini.</p> <p>PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.</p> <p>PHP banyak dipakai untuk membuat situs web yang dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. PHP biasanya berjalan</p>

Bahasa Pemrograman	Keterangan
	pada sistem operasi linux (PHP juga bisa dijalankan dengan hosting windows).
<i>Javascript</i>	<i>Javascript</i> adalah bahasa scripting yang handal yang berjalan pada sisi client. JavaScript merupakan sebuah bahasa scripting yang dikembangkan oleh Netscape. Untuk menjalankan script yang ditulis dengan JavaScript kita membutuhkan JavaScript-enabled browser yaitu browser yang mampu menjalankan JavaScript.
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i> (CSS) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh World Wide Web Consortium (W3C).

2.4.3. Tools pendukung

Beberapa tools yang diperlukan untuk membangun sebuah website yaitu Sublime Text 3, XAMPP dan Web Browser.

- Sublime Text 3

SublimeText Editor adalah editor text untuk berbagai macam bahasa pemrograman antara lain PHP, CSS, HTML, Javascript dan lain-lain.

- XAMPP

Xampp adalah sebuah web server yang didukung bahasa pemrograman PHP. Xampp dapat dijalankan di sistem operasi windows maupun linux. Xampp memiliki beberapa komponen utama yang tertanam didalamnya. Antara lain Apache, MySQL, Filezilla, Mercury dan Tomcat.

- Web Browser

Web Browser adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajah dunia maya, baik itu berupa teks, gambar, suara maupun video.

2.4.4. Diagram

Diagram adalah alat yang digunakan dalam waktu singkat yang dapat menunjukkan pasangan - pasangan yang berurutan dan hubungan antara pasangan – pasangan (Yulianto, 2012).

