

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Studi

Dalam melakukan penyusunan proposal skripsi ini ada tiga jurnal yang telah diarsipkan menjadi acuan dalam penyusunan

Jurnal pertama dengan judul “Efektifitas Marketplace Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pemasaran dan Penjualan Produk Bagi Umkm di Jawa Timur” Marketplace adalah sebuah pasar *online* antara penjual pembeli yang saling membutuhkan guna keperluan sehari-hari tetapi tanpa harus tatap muka(Narotama et al., 2019).

Jurnal kedua dengan judul “Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile Android Untuk Pemetaan Lokasi Pengrajin Kerajinan Tangan Khas Gorontalo” Jurnal yang memetakan pengrajin Kerajinan Tangan dari Kota Gorontalo yang berbasis Sistem Informasi Geografis di Android(Abbas, 2017).

Jurnal ketiga dengan judul “Penguatan Tatakelola UKM Tenun Ikat Troso” Tenun ikat adalah kriya tenun yang berupa kain yang ditenun dari helaian benang pakan atau benang lungsi yang sebelumnya diikat untuk membentuk motif tertentu dan dicelupkan ke dalam zat pewarna alami(Ismanto, 2018).

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1. Pengertian *Marketplace*

Marketplace adalah tempat transaksi menjual dan membeli suatu barang ataupun jasa secara *online* yang meliputi 3 Aspek (*B2B*, *B2C* & *C2C*) dimana *B2B* (*Bisnis to Bisnis*) masih banyak di *Marketplace*. *Marketplace* merupakan yang menjadi wadah antara penjual-pembeli dari berbagai toko(Narotama et al., 2019).

Marketplace merupakan puncak dari *e-commerce*, jadi bisa di bilang semua *marketplace* adalah *e-commerce*, tapi *e-commerce* belum tentu sebuah *marketplace*. *Marketplace* biasanya mempunyai sistim tersendiri yang dapat

mengatur ratusan bahkan jutaan produk yang ingin dijual maupun di beli contohnya : Shopee , Blibli, Tokopedia, di dalam *marketplace* terdapat Toko *Online* adalah sebuah tempat yang berupa . Contoh dari *marketplace* mulai dari yang paling sederhana adalah FJB Kaskus, Facebook *Marketplace*..

Jenis *Marketplace* di Indonesia

Sebuah *marketplace* menjemb transaksi *online* yang digunakan banyak orang, sekarang lebih mudah dan aman jika jual-beli di *marketplace*. Di Indonesia banyak *marketplace* terbesar yang digunakan masyarakat kita contoh Shopee, Tokopedia, Bukalapak dan lain-lain.

Secara garis besar *marketplace* dapat menjadi 3 (tiga) jenis yaitu:

1. *Marketplace* Vertikal, yaitu *marketplace* yang hanya menjual produk-produk sejenis saja namun didapat dari berbagai sumber. Contoh *Marketplace* hanya jualan Hp baru maupun Hp bekas berbagai merek yang ada di pasaran
2. *Marketplace* Horisontal, yaitu *marketplace* yang menjual produk-produk semua jenis namun produk tersebut ada keterkaitan satu sama lainnya. Contoh *marketplace* yang jualan produk komputer dan asesorisnya, didalam *marketplace* tidak hanya menjual berbagai merek namun juga menjual asesoris pendukung, sparepart komputer, dan lain-lain.
3. *Marketplace Global*, yaitu *marketplace* yang menjual berbagai produk tidak hanya satu jenis tetapi semua jenis dijual bahkan antar barang yang dijual tidak ada kaitannya sama sekali. Contoh yang ada di Indonesia itu Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee

Ada beberapa manfaat *marketplace* yaitu:

- a. Komunikasi antara penjual dan pembeli menjadi mudah hanya dari ponsel
- b. Pemasaran menjadi lebih cepat dan murah
- c. Jangkauan calon pembeli luas dan tanpa batas
- d. Transaksi tanpa harus bertemu dengan menggunakan ponsel sudah bisa

2.2.2. *Android*

Android adalah sebuah sistem OS berbasis Linux yang dibuat guna perangkat yang *Touch Screen* contoh HP yang kita gunakan sekarang ini. *Android* termasuk perangkat terbuka (*Open Source*) bagi pengembang untuk membuat aplikasi sesuai kebutuhan sendiri-sendiri untuk digunakan diberbagai *platform*. (Alda, 2020).

Awalnya *Google, Inc.* mengakuisisi saham *Android Inc.*, sebuah perusahaan yang baru, perusahaan ini membuat *software* untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, tergabung dalam 34 perusahaan *hardware, software*, dan telekomunikasi termasuk, *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, dan Nvidia*.

Android versi 1.1 dirilis tahun 2007, OS resmi diterapkan ke berbagai *gadget* pada tanggal 9 Maret 2009 silam. Dari tahun 2009 sampai sekarang *Android* sudah membuat versi *Android 9 (Pie)*.

2.2.3. **UMKM Tenun Troso**

UMKM adalah sebuah usaha mandiri yang didirikan oleh seseorang untuk berusaha apapun itu yang biasanya barang-barang kerajinan, makanan, pecah belah. Tenaga yang diserap oleh Industri ini sangatlah besar dan membantu rakyat yang kurang mampu. Bisa menyerap banyak pekerja (Cholsy et al., 2020).

Tenun troso kerajinan tangan dari bahan benang, proses buat kain menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Sehingga proses pembuatannya cukup rumit. Satu jenis motif kain saja bisa membutuhkan yang lama. (Ismanto, 2018) Oleh karena itu, harganya pun mahal di pasaran. Tenun Troso dari benang pakan atau benang lungsin yang sebelumnya diikat, setelah itu diberi pewarna dan proses akhirnya yaitu menenun. Kain Troso kebanyakan dijadikan pakaian, perlengkapan busana, dan penghias rumah. Untuk membuat kain tenun troso UMKM masih menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin(ATBM). Sehingga dalam usaha kain tenun troso bergantung pada tenaga kerja manusia sehingga bagi pemilik faktor penting dalam UMKM adalah kinerja SDM sebab apabila SDM baik maka hasil kerja yang

dihasilkan juga baik, pemilik UMKM memiliki standar penilaian kinerja bagi karyawannya (Zuliati, Kurnia, 2019).

