

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Marketplace

Marketplace merupakan media online berbasis internet sebagai 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 penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka. *Marketplace* merupakan lokasi online di mana pembeli dan penjual melakukan transaksi komersial seperti menjual barang, jasa atau informasi (Turban et al., 2016).

2.2 Manajemen Rantai Pasok

Manajemen Rantai pasok adalah sistem yang berkesinambungan pada seluruh proses di organisasi/perusahaan dalam memproduksi dan menyalurkan produk/jasa kepada konsumen. Proses ini mencakup perencanaan, sumber input bagi proses, proses transformasi input menjadi output, transportasi, distribusi, pergudangan, sistem informasi dan pembayaran produk/jasa, sampai produk/jasa tersebut dikonsumsi oleh konsumen, serta layanan pengembalian produk/jasa (Martono, 2015).

Manajemen Rantai Pasok menggambarkan koordinasi dari keseluruhan kegiatan rantai pasokan, dimulai dari bahan baku dan diakhiri dengan pelanggan yang puas. Rantai pasokan mencakup pemasok; perusahaan manufaktur dan /atau penyedia jasa; dan perusahaan distributor, grosir dan/atau pengecer yang mengantarkan produk dan/atau jasa ke konsumen akhir (Heizer et al., 2016).

2.3 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berjalan pada perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi (Safaat, 2011).

Dengan sistem distribusi *open source* yang digunakan memungkinkan para pengembang untuk menciptakan beragam aplikasi menarik yang dapat dinikmati

oleh para penggunanya, seperti game, chatting dan lain-lain, hal ini pulalah yang membuat smartphone berbasis Android ini lebih murah dibanding gadget sejenis.

2.4 Flutter

Flutter adalah kerangka kerja antarmuka portabel milik Google untuk membangun aplikasi mobile pada sistem operasi iOS dan Android. Flutter merupakan proyek *open source* yang dihosting di GitHub dengan kontribusi dari Google dan komunitas. Flutter menggunakan Dart, yaitu bahasa pemrograman berorientasi objek modern yang mengkompilasi ke kode ARM asli dan kode JavaScript siap produksi.

Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart untuk membangun antarmuka pengguna, Flutter membuat tampilan UI berdasarkan *state* pada aplikasi. Saat *state* atau kondisi pada data berubah, tampilan UI akan dimuat ulang. Flutter memiliki performa yang sangat baik, dalam proses *rendering*, Flutter mampu berjalan pada kecepatan 60fps dan 120fps untuk perangkat yang mendukung.

Flutter telah menghadirkan alat perancang aplikasi yang cantik dan terlihat profesional. Selama proses pengembangan, Flutter menyediakan fitur *hot reload* untuk melakukan pembaruan tampilan aplikasi yang berjalan saat dilakukan perubahan kode program. Dengan hadirnya fitur *hot reload*, pengembang aplikasi dapat dengan mudah melihat perubahan pada kode yang diubah di *simulator* atau perangkat sambil tetap mempertahankan *state* pada aplikasi (L. Napoli, 2019).

2.5 API

API (Application Programming Interface) merupakan antar muka program dari sistem yang dapat diakses melalui method dan header pada protokol HTTP. API dapat diakses dari berbagai macam HTTP client seperti browser dan perangkat mobile. API juga memiliki keuntungan karena menggunakan infrastruktur yang juga digunakan oleh web terutama untuk penggunaan caching dan concurrency (Block et al., 2014).