

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Aplikasi dengan model pemesanan secara online ini sebelumnya sudah pernah dibuat dan digunakan, namun dengan media dan program aplikasi yang berbeda-beda. Beberapa aplikasi pemesanan yang pernah dibuat yaitu:

Tabel 2.1 Perbandingan Skripsi

No	Peneliti	Tahun	Hasil skripsi	Perbedaan skripsi
1	Lisa Agustin	2014	Sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan kerudung dan busana Ummi	Objek skripsi, data yang di butuhkan , aplikasi ini tidak menggunakan android
2	Ginting Elizaandayni	2013	Sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan tas, sepatu, dan pakaian	Objek skripsi, data yang di butuhkan, aplikasi ini tidak menggunakan android
3	Desfoutin Sigitra	2016	Sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan sepatu olahraga	Objek skripsi, data yang di butuhkan
4	Daniel Mantriwira	2015	Sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan batik pada toko Batik Billa	Objek skripsi, data yang di butuhkan , aplikasi ini tidak menggunakan android
5	Fachrul Barry Sholih	2014	Sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan batik	Objek skripsi, data yang di butuhkan

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Definisi Penjualan

Pengertian penjualan dan pemasaran – Penjualan adalah kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan pembeli/konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan. Atau definisi penjualan adalah merupakan suatu kegiatan transaksi yang dilakukan oleh 2 (dua) belah pihak/lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah. (Anonymous, 2014)

2.2.2 Sejarah Ecommerce

Penerapan Electronic Commerce bermula diawal tahun 1970-an, dengan adanya Electronic Fund Transfer(EFT). Saat itu, tingkat aplikasinya masih terbatas pada perusahaan besar, lembaga keuangan, dan beberapa perusahaan kecil. Kemudian muncul Electronic Data Interchange(EDI), yang berkembang dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain. Banyak perusahaan yang ikut, mulai dari lembaga keuangan sampai perusahaan manufaktur, dan layanan. Aplikasi lain kemudian muncul, memiliki jangkauan dari perdagangan saham hingga sistem reservasi perjalanan, aplikasi ini disebut aplikasi telekomunikasi. (Suyanto, 2003)

2.2.3 Definisi E-Commerce

Electronic commerce (EC) merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa padan World

Wide Web Internet (Shim, Qureshi, Siegel, Siegel, 2000) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk Internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000). Kalakota dan Whinston (1997) mendefinisikan EC menjadi beberapa perspektif.

Dari perspektif komunikasi, EC merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya. Dari perspektif proses bisnis, EC merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan. Dari perspektif layanan, EC merupakan satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen dalam memangkas service cost ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan. Dari perspektif online, EC kapasitas jual beli produk dan informasi di Internet dan jasa online lainnya. (Suyanto, 2003)

2.2.4 Definisi Android

Android merupakan sistem operasi ponsel yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya seperti Windows Mobile, IOS, Symbian dan BlackBerry OS. Berbeda dengan sistem operasi lainnya yang membatasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel maupun membuat aplikasi untuk platform mereka, android menyediakan platform terbuka yang memudahkan pihak ketiga menjadi pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dibutuhkan yang bukan aplikasi bawaan ponsel. (Safaat,2011)

2.2.5 Mengapa Menggunakan Android

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini semakin lama semakin maju seperti yang terlihat pada kemajuan teknologi *smartphone* dan *PC tablet* yang memiliki beragam fitur baru yang canggih. Hal ini yang membuat para konsumen gadget semakin bergeliat untuk berburu gadget terbaru kesayangan mereka.

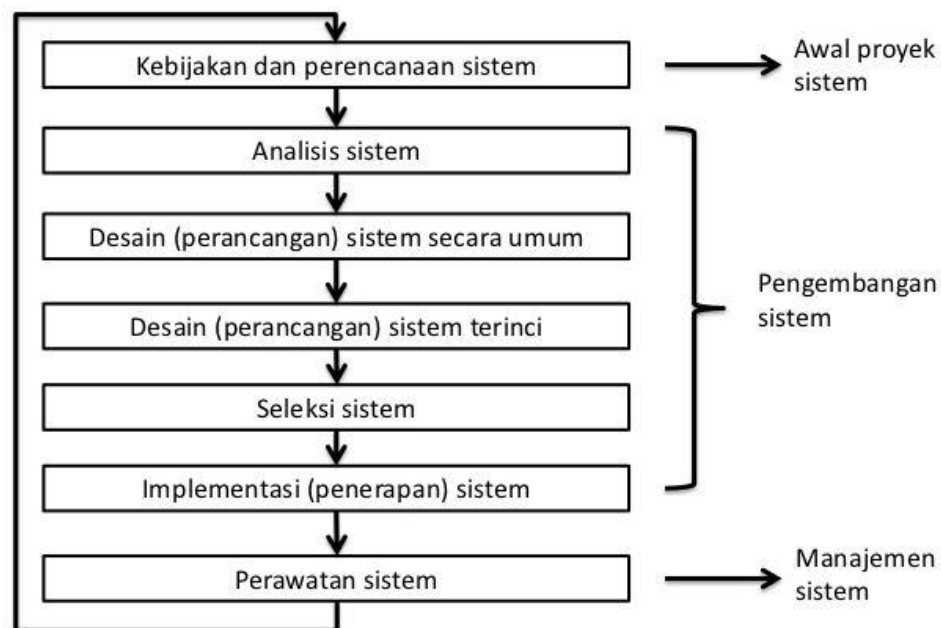
Untuk jenis gadget yang sering banyak diburu saat ini adalah *smartphone* dan *tablet* yang berbasis android. Mengapa harus android? Banyak alasan mengapa orang lebih memilih sistem operasi berbasis android salah satunya adalah kebanyakan gadget saat ini mengadopsi OS ini sehingga membuat penggunaanya lebih familiar. OS android juga sudah mengalami banyak peningkatan dari masa ke masa hingga rumor terbarunya akan hadir versi android terbaru pengganti Kitkat 4.4 yaitu android Lollipop 5 yang dirilis bulan Desember tahun 2014.

Itulah mengapa harus Android yang dijadikan OS untuk *smartphone* maupun *handphone*. Karena memang selera pasar sedang menggilai Android, jadi mau tidak mau semua vendor, produsen, outlet handphone, developer game wajib menyediakan gadget berbasis Android. (Anonymous, 2014)

2.2.6 Systems Development Life Cycle (SDLC)

Systems Development Life Cycle (SDLC) atau Siklus Hidup Pengembangan sistem adalah sebuah urutan atau tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem. Proses pengembangan sistem umumnya melibatkan beberapa tahapan kegiatan dan melibatkan

beberapa personil dalam bentuk suatu *team* untuk mengerjakannya. Pengalaman menunjukkan bahwa tanpa adanya perencanaan dan koordinasi yang baik, maka proses pengembangan sistem tidak akan berhasil dengan memuaskan. Oleh sebab itu sebelum proses pengembangan sistem dilakukan, maka harus dibuat terlebih dahulu jadwal kerja yang menunjukkan tahapan-tahapan kerja dan tugas-tugas yang akan dilakukan, sehingga proses pengembangan sistem dapat berjalan baik serta hasilnya memuaskan dengan waktu dan anggaran yang disesuaikan. (Jogiyanto. 2005)



Gambar 2.4 Systems Development Life Cycle

2.2.7 Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan dari fase analisis adalah memahami kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang memadai kebutuhan tersebut atau memutuskan pengembangan sistem baru dibutuhkan

atau tidak. Untuk mempermudah sistem analis menentukan keseluruhan kebutuhan secara lengkap, maka analis membagi kebutuhan sistem ke dalam 2 jenis yaitu Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non fungsional.

1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses yang nantinya dilakukan oleh system. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh system.

2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan diluar sistem yang mencakup kebutuhan-kebutuhan berikut:

a) Operasional

Pada bagian ini harus dijelaskan teknis bagaimana *system* baru mulai beroperasi. *Platform* sistem yang dipakai didefinisikan, apakah menggunakan windows atau Linux misalnya. *Software* untuk mengembangkan sistem juga ditentukan. *Hardware* spesifik yang diperlukan juga ditentukan.

b) Performance

Pada bagian ini dijelaskan seberapa bagus kinerja dari software yang dikembangkan dalam mengolah data, menampilkan informasi dan secara keseluruhan menyelesaikan proses bisnis yang

ditanganinya. Efisiensi dari perangkat lunak juga dicantumkan.

(Hanif,2007) Konsep Database.

