

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu merupakan langkah awal dalam membangun perbandingan dan mengidentifikasi inspirasi penelitian yang dapat dijadikan dasar perbandingan dengan penelitian saat ini.

2.1.1. Hasil Penelitian Robby Nugroho Setiawan

Dalam penelitian ini, Robby Nugroho Setiawan menggunakan metode waterfall untuk mengembangkan sistem permainan top-up informasi berbasis website. Tujuan dari penelitian ini adalah agar pembeli lebih percaya dan mudah saat membeli item game yang diinginkan. Setiap studi disajikan dalam format bisnis online yang menerima pembayaran melalui PayPal dan pemroses pembayaran lainnya. Satu-satunya kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah penggunaan metodologi waterfall yang lebih detail untuk setiap fase pengembangan aplikasi Digizone. Metode pembayaran membuat studi ini berbeda dari yang saat ini sedang dievaluasi. Karena pembayaran diterima dalam semua mata uang, termasuk USD, EUR, JPY, dan lainnya, pengguna dalam hal ini menggunakan PayPal. Yang diinvestigasi menggunakan pembayaran Midtrans karena tetapi metode ini mendukung qris, system pembayaran yang didukung oleh satu aplikasi, e-wallet, dan bank yang didukung.

2.1.2. Hasil penelitian Yulia Praptiningsih Winda Widya Ariestya dan Nurkhamid Mustaufa

Metodologi System Development Life Cycle (SDLC) digunakan dalam penelitian ini oleh Yulia Praptiningsih, Winda Widya Ariestya, dan kelompok Nurkhamid Mustaufa.

Informasi dalam tulisan ini juga dapat digunakan untuk melacak hasil transaksi dan dimaksudkan untuk memudahkan petugas dalam membantu pelanggan dalam melakukan transaksi penyedia pulsa. Selain itu, esai ini berfungsi sebagai halaman arahan untuk topik "Perancangan Aplikasi Digizone untuk Layanan E-Commerce." Perancangan sistem dan dokumentasi aplikasi keduanya dibuat menggunakan Blackbox oleh penulis. juga memverifikasi bahwa semuanya beroperasi seperti yang diharapkan. Metode analisis sistem dan pengujian aplikasi yang teridentifikasi yaitu penggunaan program Bukaolshop sebanding dengan yang teridentifikasi pada saat penelitian. Sebaliknya, penelitian dengan menggunakan teknik Blackbox hanya dapat mengungkapkan inventaris produk dan mengidentifikasi transaksi yang sebagian besar memerlukan persetujuan dari pulsa.

2.1.3. Temuan Penelitian Sardianto

Sardiarinto menggunakan sistem SMS Gateway untuk mengimplementasikan sistem pembayaran pulsa dalam penelitian ini. Sistem yang dimaksud menggunakan perintah berupa format kode yang disediakan oleh penjual untuk transaksi isi pulsa. Berdasarkan temuan penelitian ini, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk setor pulsa, pengecekan harga, pengecekan saldo, dan transaksi. Air pendekatan digunakan dalam penelitian ini. Namun, ada perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang saat ini sedang dievaluasi. Penggunaan aplikasi masih membutuhkan modem untuk terhubung baik dengan komputer maupun perangkat mobile, hal ini berbeda dengan temuan penelitian ini. Selain itu, transaksi penjualan tidak bisa dilakukan sepanjang hari dan malam. Aplikasi yang berbeda menjadi subjek pengawasan dan diantisipasi dapat melakukan transaksi secara terus menerus dan otomatis tanpa memerlukan layanan administrasi sebagai pihak ketiga.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Lembaga Pendidikan	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Pembuatan system topup otomatis berbasis website (Robby, 2021)	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Metode Waterfall berhasil menghasilkan system informasi website yang sesuai harapan	Sistem pembayaran yang digunakan dalam transaksi
2	Perancangan Sistem Penjualan Pulsa (Yulia, <i>et al.</i> 2016)	Universitas Gunadarma Depok	Metode System Development Life Cycle (SDLC). Dalam penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi penjualan pulsa dengan perancangan sistemnya menggunakan metode blackbox testing	Metode perancangan system dan tampilan pendukung dalam aplikasi Digizone menggunakan bukaolshop dan system penjualan sudah otomatis dari aplikasi tanpa harus menunggu jasa admin dan penjual
3	Perancangan aplikasi system penjualan pulsa transaksi otomatis berbasis sms gateway (Sardiarinto, 2014)	AMIK BSI Purwokerto	Dalam penelitian ini, di dapatkan bahwa aplikasi dapat di gunakan untuk transaksi, cek harga, cek saldo, dan deposit pulsa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Sistem penggunaan aplikasi ini	Penggunaan aplikasi ini tidak bisa beroperasi selama 24 jam dan masih menggunakan modem sebagai perantara. Sistem aplikasi juga menggunakan SMS bukan sistem aplikasi untuk android.

			menggunakan SMS Gateway. Sistem ini menggunakan format kode khusus untuk menampilkan fitur khusus aplikasi.	
4	Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis WEB Pada CV Sinar Terang Semarang (N. Candra Aprianto, 2011)	CV Sinar Terang Semarang	Sistem pengumpulan informasi resume berbasis web telah dipasang di CV Sinar Terang Semarang.	Sistem yang baru dikembangkan dapat memberikan informasi layanan dan produk secara online untuk CV Sinar Terang secara tidak biasa.
5	Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesana Produk Berbasis WEB Pada PT Richness Development Bandung (Victor Nicolas Nore, 2013)	PT Richness Development Bandung	Proses untuk melakukan pembayaran juga harus dilakukan secara online, seperti saat menggunakan PayPal untuk melakukan pembayaran sehingga dapat dilakukan konfirmasi pembayaran.	Ketiadaan pintu laboratorium dalam sistem ini diperkirakan akan membantu operasional bisnis.
6	Sistem Informasi Berbasis WEB Pada Toko Benang-Benang Hobi Surabaya (Osie Holy Handoyo, 2011)	Benang-benang Hobi Surabaya	Selain memberikan informasi produk Toko Benang-Benang Hobi Surabaya, sistem ini juga dapat mempermudah pembelian barang dengan memungkinkan pengguna yaitu pelanggan untuk mencari informasi	JSP berhasil digunakan untuk membangun sistem pemesanan berbasis web Toko Benang-Benang Hobi Surabaya, sedangkan MySQL digunakan untuk pondasi data.

			baru mengenai produk yang tersedia.	
7	Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Online Multiseller Baju Batik di Kawasan Malioboro (Lisna Nur Hidayanti,2013)	Multiseller Baju Batik	Studi ini berhasil menganalisis operasi bisnis yang sedang berlangsung dan meningkatkan pasar pakaian online multi-penjual di Malioboro.	Suatu sistem yang baru dikembangkan dapat melakukan peminjaman barang dari pedagang lain.

2.2. Profil Mitra

Digital Zone (Digizone) adalah website yang menjual berbagai macam barang, antara lain game, e-wallet, aplikasi streaming video, pulsa, data massal, listrik, dan barang lainnya. Selain itu, ini beroperasi sebagai situs web tag-along. Toko ini akan dibuka pada tahun 2021 dengan sistem pembayaran dan proses transaksi manual. Bagaimanapun, tujuan dari penelitian berjudul "Perancangan Aplikasi Digizone Untuk Jasa E-Commerce" ini adalah untuk mengembangkan sistem yang efektif dan ramah pengguna untuk mengembangkan aplikasi mobile.

2.3. Deskripsi Teori

2.3.1. E-Commerce

E-commerce, atau lingkungan digital, memungkinkan banyak bisnis dan orang untuk terlibat dalam transaksi komersial. E-commerce biasanya berfokus pada transaksi berbasis web dan online. Penggunaan uang atau aset likuid lainnya untuk ditukar dengan barang dan jasa dikenal sebagai transaksi komersial. E-commerce, atau lingkungan digital, memungkinkan banyak bisnis dan orang terlibat dalam transaksi komersial. E-commerce biasanya berfokus

pada transaksi berbasis web dan online. Penggunaan uang atau aset likuid lainnya untuk ditukar dengan barang dan jasa dikenal sebagai transaksi komersial.

2.3.2. Aplikasi

Aplikasi adalah skrip yang berjalan pada sistem saat ini dan dirancang untuk meluncurkan perintah saat ini. Kata "aplikasi" berasal dari kata bahasa Inggris "aplikasi," yang bisa berarti "menggunakan" atau hanya "aplikasi". Permohonannya adalah perk lunak yang dirancang untuk melaksanakan tugas yang ditentukan, atau perk lunak. Ada tiga jenis aplikasi: desktop, seluler, dan aplikasi berbasis web. Manfaat dapat memenuhi kebutuhan pengguna, menanggapi pertanyaan dengan cepat, dan berjalan di berbagai platform adalah itu.

2.3.3. Java Script

JavaScript bahasa pemrograman populer digunakan untuk membuat situs web dinamis. Awalnya, JavaScript adalah bahasa pemrograman yang hanya bisa digunakan di sisi klien, atau ujung depan. Akibatnya, hanya browser yang akan digunakan untuk menjalankan kode. Google meningkatkan popularitas bahasa ini dengan menggunakan AJAX untuk mengimplementasikan fitur saran di kolom saat ini. JavaScript dan XML asinkron (AJAX) adalah metode untuk memperbarui data di situs web tanpa harus memuat ulang halaman yang dimaksud.

Sejak saat itu, banyak pengembang mulai menggunakan JavaScript untuk membuat situs web yang lebih terlihat dan dinamis.

JavaScript dapat diterapkan ke instance klien dan server saat sedang dalam pengembangan. Untuk menjalankan program JavaScript ini di server, Anda bisa memanfaatkan platform pengembangan JavaScript seperti Node.js, React.js, dan lainnya.

2.3.4. HTML

HTML, sering dikenal sebagai Hypertext Markup Language, adalah bahasa markup standar untuk membuat dan memelihara header aplikasi web. HTML telah mengalami banyak kemajuan dalam hal fitur dan informasi sepanjang perkembangannya, yang terbukti dalam HTML5, versi terbaru. HTML telah menjadi standar de facto untuk semua konten web di dunia pemrograman dari hari ke hari.

HTML yang digunakan untuk membangun situs web adalah fondasinya. Secara umum, ini melibatkan penyebutan tautan ke halaman atau situs web lain yang dapat diakses melalui teks atau perintah yang relevan. juga termasuk tabel, video, gambar, dan media lainnya. Tabel, gambar, dan video dari lokasi lain tidak dapat ditransfer secara mulus ke entri blog atau situs web karena memerlukan komponen berbasis HTML.

2.3.5. CSS

Bahasa Cascading Style Sheet (CSS) biasanya digunakan untuk mengelola konten markup berbasis HTML. Secara umum, CSS mengubah tajuk situs web yang menggunakan HTML atau bahasa markup lainnya. Namun, ada beberapa fitur tambahan, seperti mempercepat pemuatan situs web, memudahkan proses pembuatan kode, menyediakan wallpaper berskala besar, dan menyesuaikan wallpaper agar sesuai dengan dimensi tata letak.

2.3.6. Bukaolshop

Bukaolshop adalah platform distribusi media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi bisnis Android. Dengan aplikasi ini, penjual dapat dengan mudah mengubah spesifikasi produk hingga akhir transaksi. Sebagai bentuk kerja sama tim, fitur lain dari website Bukaolshop memudahkan pembuatan aplikasi atau website yang dimaksud. Cukup memperhatikan jika Bukaolshop hanya memberikan informasi dasar kepada para pemula yang memulai bisnis online setelah menginstal aplikasi tersebut. Diantisipasi bahwa pengguna akan dapat memasukkan bahasa pemrograman mereka sendiri, seringkali JavaScript, HTML, atau CSS, untuk membuat jenis konten yang lebih bermanfaat.