

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Alatas (2013), dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun dan Implementasi Aplikasi *Mobile Commerce* Berbasis *Android* di Toko Batik Qonita Pekalongan”. Penelitian ini menjelaskan bagaimana aplikasi *mobile commerce* ini nanti dapat bekerja pada sistem operasi *android* dan melakukan pemanggilan server ke *MySQL* dengan implementasi *JSON (JavaScript Object Nation)*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode *Prototype* Paradigma. Pembuatan aplikasi *mobile commerce* ini hanya untuk menyajikan pelayanan penawaran produk sekaligus transaksi jual beli batik Qonita kepada seluruh masyarakat pengguna *smartphone* berbasis *android*. Penelitian ini tidak membahas tentang proses keamanan untuk melindungi serangan dari *hacker* atau *cracker* yang akan merusak atau memodifikasi file/data. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Java*, *SQL* serta *JSON*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi *mobile commerce* berbasis *android* yang dapat memesan barang langsung dari aplikasi dan membuat pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut serta pelanggan dapat membayar lewat *ATM (Automatic Teller Machine)*.

Bunandar (2013), dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Pada Toko Fani Bags”. Penelitian ini membahas tentang perkembangan teknologi informasi yang membuat banyaknya sistem yang bersifat aplikatif dan *real time* dibangun sehingga memudahkan setiap orang untuk

mengakses informasi terkini. Penelitian ini juga membahas perkembangan teknologi *mobile* yang dapat memberikan dampak yang besar dalam berbagai bidang, contohnya bidang perdagangan. Dengan sistem yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini maka pembeli tidak perlu datang langsung ke toko, cukup melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis *android* melalui perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Tujuan yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan pelanggan yang ingin melakukan pemesanan barang di toko Fani Bags dan merancang dan membangun aplikasi *M-Commerce* yang *user friendly* dan mudah digunakan oleh konsumen. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)*. Sedangkan metodologi ataupun cara sistematis untuk mengerjakan *analysis* dan *design* yang digunakan adalah *OOASE (Object Oriented Software Engineering)*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Mobile Commerce* pada toko Fani Bags berbasis *android* yang dapat memudahkan pelanggan/konsumen untuk melakukan pemesanan barang via *mobile* di toko Fani Bags.

Jafiansyah dan Wahyuningsih (2014) yang berjudul “Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Pada Kinza Collection”. Penelitian ini membahas tentang perkembangan bisnis di era modern yang memicu persaingan bisnis yang semakin ketat. Sistem penjualan atau marketing pun ditingkatkan guna mempertahankan dan meningkatkan pemasaran produk. Sistem penjualan dengan teknologi modern akan menjadi alternatif penjualan yang baik. Dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*, *M-Commerce* yaitu perdagangan yang dilakukan dengan media portable seperti *smartphone*, *PDA* dan lain-lain. Sistem ini

dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan dan pemrograman perangkat lunak yang berbasis objek atau *Object Oriented Programming (OOP)*. Sistem ini dibangun dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan *Kinza Collection* serta menjadi pemasaran yang bagus untuk dikenal oleh masyarakat luas. Sistem ini menghasilkan sebuah aplikasi *M-Commerce* dengan memanfaatkan sistem aplikasi *android* pada *smartphone* untuk mengatasi permasalahan pada *Kinza Collection* yang akan memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan barang atau transaksi jual beli dengan lebih efektif dan efisien.

Wijaya dan Sari (2015), dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *Mobile Commerce* Berbasis *Android* Pada Toko Duta Buku Semarang”. Penelitian ini menjelaskan tentang keterbatasan informasi mengenai buku yang dicari dan perlunya waktu lebih untuk mencari informasi mengenai buku yang dicari. Hal ini dikarenakan belum tersedianya katalog elektronik berbasis *mobile* yang dapat membantu dan mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai buku yang dicari. Hal ini mengakibatkan pelanggan harus mengunjungi berbagai toko buku yang ada di sekitar kota mereka. Bagi pelanggan yang tidak memiliki banyak waktu luang tentu akan mengurungkan niat untuk membeli buku. Hal ini tentunya dapat berdampak buruk terhadap toko buku. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan layanan yang dapat membantu dan mempermudah pelanggan dalam mencari dan melakukan pembelian buku *online* melalui *smartphone android*. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode *prototype* dan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* sebagai alat bantu permodelan sistem. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan

Eclipse sebagai *software* untuk mengembangkan sistem dan dapat digunakan pada semua *platform*, *JSON* dan *SQL* untuk *database*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi *mobile commerce* penjualan buku *online* yang dapat mempermudah pelanggan dalam mencari informasi buku dan melakukan transaksi pembelian.

Kusuma dan Prasetya (2017), dalam penelitian yang berjudul “Perancangan dan Implementasi *E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android*”. Penelitian ini membahas tentang implementasi teknologi *mobile* dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dengan menggunakan *Electronik Commerce (E-Commerce)* berbasis *android*, untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa. Pada penelitian ini dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi berbasis *mobile* serta pengujian dengan menggunakan *black box*. Metode ini diimplementasikan *e-commerce* ke dalam sebuah aplikasi penjualan baju berbasis *mobile*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan wawancara. Aplikasi berbasis *mobile* ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan aplikasi pendukung *Android Studio*, *JSON* serta *SQL* untuk *database*. Aplikasi ini bertujuan untuk mempromosikan dan meningkatkan penjualan pakaian ke beberapa daerah dengan lebih. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penjualan baju *online* berbasis *android* yang dapat meningkatkan pendapatan penjual pakaian dan mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi tentang produk apa saja yang dijual pada aplikasi tersebut serta meningkatkan efisiensi transaksi dalam pembelian produk.