

Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_B AB_I.docx

by

Submission date: 09-Aug-2023 10:19AM (UTC+0700)

Submission ID: 2143358283

File name: Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_BAB_I.docx (18.83K)

Word count: 864

Character count: 5788

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komoditas Pertanian merupakan merupakan suatu hasil daripada usaha pertanian yang bisa disimpan, dijual belikan, dan untuk alat penukaran. Contohnya sayuran, buah-buahan serta hasil perkebunan.

Indonesia ialah salah satu negara agraris di bumi, di mana mayoritas penduduknya menggantungkan hidup mereka pada sektor pertanian. Indonesia sering dijuluki sebagai negeri agraris sebab rata-rata penduduk indonesia menggantungkan hidup mereka pada sektor pertanian. Ketersediaan lahan yang cukup dan tanah yang subur sering kali menjadi motivasi bagi sebagian penduduk Indonesia untuk memilih menjadi petani sebagai pekerjaan utama mereka. Pada penelitian yang dilakukan oleh Iin pada tahun 2019 menyatakan bahwa pertanian adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk memanfaatkan sumber daya hayati dengan tujuan mendapatkan hasil bahan baku industri, bahan pangan, mengelola lingkungan, dan juga sebagai sumber energi. Terdapat beragam hasil pertanian seperti jagung, padi, kacang-kacangan, serta lainnya. Tetapi, dalam kenyataannya, sektor pertanian di Indonesia didominasi oleh petani dengan usaha kecil-kecilan. Maka diperlukan perhatian yang lebih baik dari pemerintah dan masyarakat terhadap sektor ini.

Tengkulak memainkan peran penting dalam kegiatan pertanian di pedesaan di Indonesia. Tengkulak adalah seseorang yang memperoleh hasil dari petani berupa buah-buahan, sayuran, serta produk pertanian yang lain dengan cara membelinya. Tengkulak tidak hanya berperan sebagai pembeli, tetapi juga berfungsi sebagai pemberi modal awal kepada petani agar dapat memulai usaha pertanian. Keberadaan tengkulak yang berperan secara luas mengakibatkan petani menjadi terlalu bergantung pada mereka, yang jelas tidak menguntungkan. Kondisi ketergantungan muncul karena terdapat keterkaitan antarindividu dalam bentuk ketergantungan timbal balik dan rasa saling mendukung, sehingga petani terperangkap dalam hubungan tersebut. Selain itu, tengkulak juga memiliki peran yang sangat penting karena menjalin hubungan dengan banyak individu, termasuk petani dan pedagang, dalam membentuk jaringan yang kuat. Petani sering kali

kesulitan mendapatkan harga jual yang tinggi di pasar karena mereka memiliki keterbatasan informasi dan pengetahuan. Sebagai contoh di Bogor, para pedagang dan masyarakat sangat terkejut dengan kenaikan harga cabai dan sayuran yang drastis. Ini menyebabkan mereka merasa frustrasi karena kenaikan harga cabai yang tidak terduga. Karena kejadian ini terus-menerus berulang, disebabkan oleh kelompok mafia cabai yang juga dikenal sebagai tengkulak. Dinas perdagangan kabupaten bogor memiliki keterbatasan dalam melakukan tindakan, hanya dapat melakukan pencatatan tanpa memberikan solusi yang konkret. Meskipun sering melakukan inspeksi mendadak, namun hasilnya tidak memberikan pengendalian harga cabai yang efektif. Pertanian berkelanjutan menjadi tantangan baru dan perlu difokuskan dalam industri pertanian. Petani harus mengembangkan perlakuan usaha petani yang inovatif serta lebih baik, terutama dalam pendistribusian pada hasil komoditas petani. Hal ini diungkapkan oleh Shu, Ren, dan Wang (2007). Tentu saja, ini adalah tugas yang rumit mengingat fakta bahwa petani saat ini masih terikat dan bergantung pada tengkulak sebagai penghubung dalam proses distribusi komoditas pertanian. Tujuan dari penggunaan sistem penjualan dan pembelian online ini adalah untuk menghentikan pengaruh negatif tengkulak dalam rantai distribusi hasil pertanian yang sudah lama berlangsung.

Java adalah suatu framework Android yang populer dan banyak digunakan diseluruh dunia salah satunya pada Indonesia. Java adalah suatu platform android development bersifat terbuka untuk umum. Framework ini menggunakan konsep Model View Controller (MVC) yang menjalankan fungsi aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen aplikasi. Komponen tersebut mencakup manipulasi data, controller, dan antarmuka pengguna (McCool,2012). Kelebihan lainnya dari Java yakni bersifat teknis. Java merupakan salah satu varian atau jenis bahasa pemrograman yang berbasis objek. Ini membuktikan bahwa setiap program yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dapat disesuaikan dengan objek dan juga dengan antarmuka atau tampilan dari program tersebut. Berikutnya beberapa faktor keamanan pada android Aplikasi Penjual Komoditas Tani (E-Commerce Komoditas Tani) keamanan data pengguna sangat penting, ORM pada Java menggunakan PDO yang dapat mencegah serangan SQL Injection. Yang ketiga Java memiliki fitur

migration, migration yaitu fitur utama Java dimana memungkinkan mempertahankan struktur database tanpa harus membuat kembali dengan cara menulis code untuk mengatur database. Sehingga dengan alasan tersebut, pada rancang bangun yang penulis bangun menggunakan framework Java. Aplikasi Android penjualan dan pembelian dibuat untuk mempermudah orang mencari komoditas tani dengan harga bersaing dan sesuai keinginan. Maka berdasarkan pada masalah yang di uraikan diatas dan dibuatlah suatu judul oleh penulis untuk penulisan penelitian ini adalah “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUAL KOMODITAS TANI” dengan adanya aplikasi penjualan berbasis android ini, diharapkan akan memberikan manfaat yang berguna bagi para petani memecahkan masalah memutus mata rantai pedistribusian melalui tengkulak. Sehingga kedepannya dengan adanya android ini menjadi solusi atas permasalahan kenaikan harga komoditas tani yang tidak dapat terkendali.

8

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Membuat Aplikasi Penjualan komoditas tani berbasis Android?

1.3 Tujuan Penulisan

Membuat aplikasi penjualan komoditas tani berbasis android

1.4 Manfaat bagi Mahasiswa

Terselesaikannya syarat kelulusan penulis sebagai Mahasiswa Sains dan Teknologi Informatika di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

1.5 Manfaat bagi Perguruan Tinggi

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk bahan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo kedepannya.

3

1.6 Sistematika Penulisan

2 Penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab :

1. Bab 1 – Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dan juga sistem penulisan proposal skripsi.

2. Bab 2 – Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang diperlukan dan berguna menjadi dasar sebagai perancangan serta membuat aplikasi bagi peneliti.

3. Bab 3 – Metodologi

Bab ini berisi tentang perencanaan pembuatan penelitian menggunakan metode yang digunakan, hasil analisa yang sudah dibuat beserta hasil dari rancangan aplikasi yang telah dilaksanakan.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	4%
2	text-id.123dok.com Internet Source	3%
3	library.binus.ac.id Internet Source	3%
4	www.journal.uinjkt.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Chino Valley Unified School District Student Paper	2%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	id.123dok.com Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	1%
9	blog.unnes.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_B AB_III.docx

by

Submission date: 11-Aug-2023 01:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 2144303945

File name: Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_BAB_III.docx (572.58K)

Word count: 828

Character count: 5526

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Lokasi Penelitian

Dinas Pertanian, Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Sidoarjo.

3.2. Kebutuhan Software dan Hardware

Kebutuhan Software dan Hardware pada pengembangan Aplikasi ini merupakan perangkat-perangkat baik perangkat lunak ataupun perangkat keras untuk digunakan mengembangkan Aplikasi ini. Berikut penjabaran dari tiap masing-masing perangkat pengembangan Aplikasi.

a. Perangkat Lunak yang Digunakan Dalam Pengembangan Aplikasi

Software yang dibutuhkan dalam mengembangkan Aplikasi ini antara lain :

1. Android Studio sebagai IDE Aplikasi.
2. Corel Draw sebagai desain Asset pada Aplikasi.
3. Photo Shop sebagai desain Aplikasi.

b. ³ Perangkat Keras yang digunakan pada Pengembangan Aplikasi

³ Detail hardware yang digunakan pada pengembangan Aplikasi ini yaitu sebuah komputer laptop atau notebook dengan spesifikasi :

1. Processor Intel inside Corei3.
2. Memory 8 GB.
3. Graphics Procecssor 930m/6GB.
4. SSD 120GB dan HDD 500GB.
5. Keyboard dan Mouse.

Kebutuhan perangkat software dan hardware untuk mengimplementasi merupakan beberapa perangkat baik software ataupun hardware yang dipakai untuk menerapkan Aplikasi ini. Inilah pemaparan dari beberapa perangkat.

a. Perangkat Lunak yang Digunakan Dalam pengimplementasi Aplikasi

Software yang dibutuhkan untuk menjalankan

Aplikasi ini yaitu Handphone dengan Android Marshmallow (Android Versi 6.0).

2 b. Perangkat Keras yang Digunakan Dalam Implementasi Aplikasi

Penggunaan perangkat keras atau hardware yang dibutuhkan untuk menggunakan Aplikasi yaitu sebuah Handpone dengan spesifikasi :

1. Chipset minimal Qualcomm 808 atau sejenisnya.
2. RAM minimal 2 GB.
3. Memiliki akses ke internet
4. Ruang kosong pada penyimpanan minimal 2 GB.

3.3 Perancangan Penelitian

Perancangan dasar aplikasi penelitian berisi tentang konsep dasar dari aplikasi yang akan digunakan meliputi analisis, desain, implementasi dan evaluasi. Berikut penjelasan dari dari masing-masing aspek diatas.

A. Analisis

Proses analisis adalah tahapan pertama dalam pengembangan aplikasi. Fase ini melibatkan beberapa proses, yakni melakukan penelitian terhadap referensi ilmiah untuk mempelajari beberapa rencana serta teori yang berkaitan pada E-Commerce berbasis platform android. Lanjut upaya selanjutnya adalah mengadakan pengamatan lapangan di Dinas Pertanian dan Dinas Perikanan Kabupaten Sidoarjo untuk menemukan masalah berhubungan dengan penjualan produk pertanian dan perikanan dengan melakukan survei pada beberapa informan yang ada. Pada akhir tahapan ini, dilakukan pengamatan langsung dengan melakukan kunjungan pada beberapa pertanian dan budidaya perikanan di Kabupaten Sidoarjo untuk mendata yang nantinya akan digunakan pada aplikasi ini.

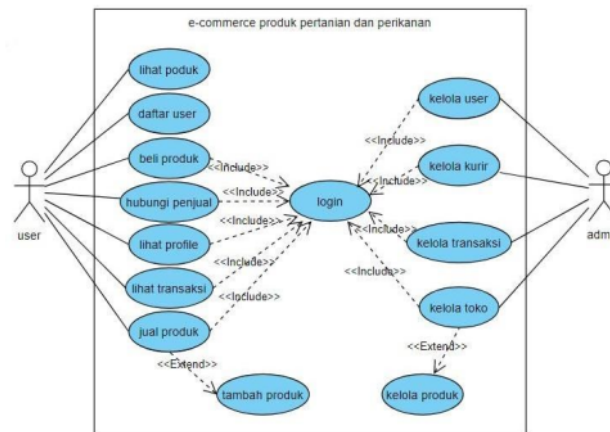
B. Desain

Rancangan aplikasi dibuat berdasarkan temuan dari tahap analisis dalam tahap desain aplikasi. Aplikasi dirancang menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML). UML yaitu suatu alat/mode untuk perancangan pengembangan perangkat lunak menggunakan paradigma berbasis objek. UML juga menetapkan pedoman untuk menciptakan blueprints sistem. Blueprints ini

mencakup konsep berbisnis, pengetikan kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema database serta komponen yang digunakan pada perangkat lunak sistem. Hasil perancangan aplikasi berbentuk diagram penggunaan, diagram aktivitas, dan diagram kelas yang diterapkan pada platform Android untuk aplikasi E-Commerce produk pertanian.

1) Diagram Use Case

Perancangan pertama pembuatan pada tahap desain yaitu **use case diagram**. **Use case** adalah suatu diagram yang berguna untuk memvisualkan fungsi yang diharapkan pada aplikasi yang telah dibentuk. **Use case** memvisualkan interaksi yang sedang terjadi antar pemakai dengan sistem. Contoh perancangan diagram use case pada aplikasi yang dibuat.

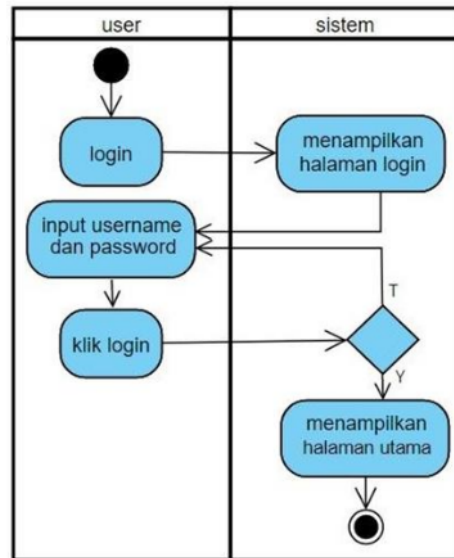


Gambar 1. Diagram Use Case Aplikasi

Pada Use Case Diagram aplikasi mempunyai dua aktor seperti user dan admin. admin bertugas mengatur user, kurir, transaksi dan produk. Sedangkan User berperan menjadi pembeli dan bisa sebagai penjual pada produk E-Commerce tersebut.

2) Diagram Activity

Diagram aktivitas merupakan diagram yang dirancang setelah tahap perancangan diagram use case. Diagram aktivitas merupakan gambaran grafis tentang rangkaian kegiatan yang berjalan pada suatu sistem. Berikut adalah skema diagram aktivitas aplikasi yang sedang dikembangkan..

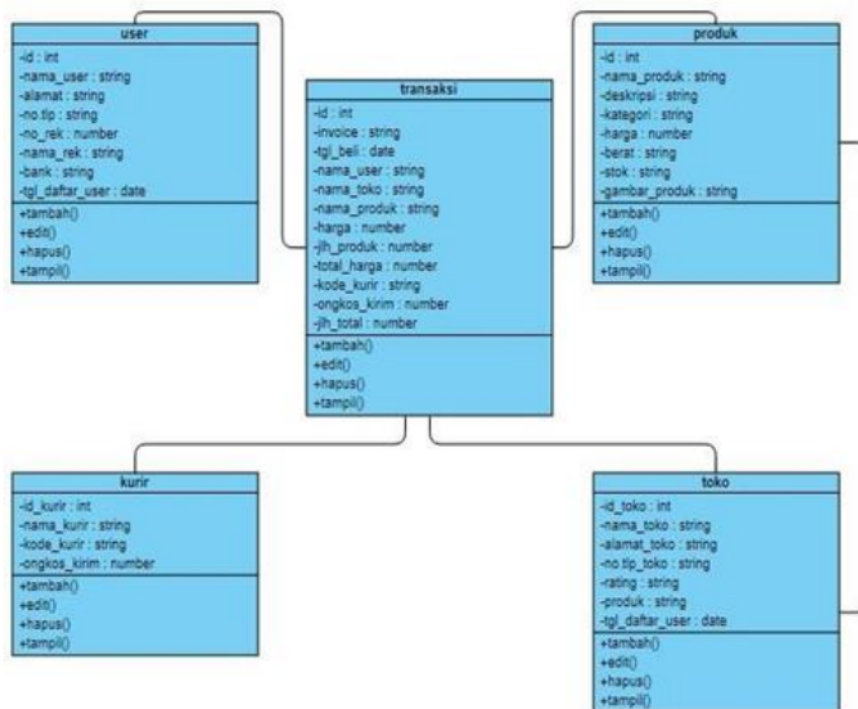


1
Gambar 2. Diagram Activity Login Aplikasi

Diagram aktivitas di atas merujuk pada aktivitas pengguna saat mengakses sistem E-Commerce berbasis android. Pengguna akan diminta untuk melakukan login dengan mengisi kolom password dan username. Setelah berhasil masuk, sistem akan menampilkan daftar produk yang dapat digunakan untuk melakukan proses jual beli.

3) Diagram Class

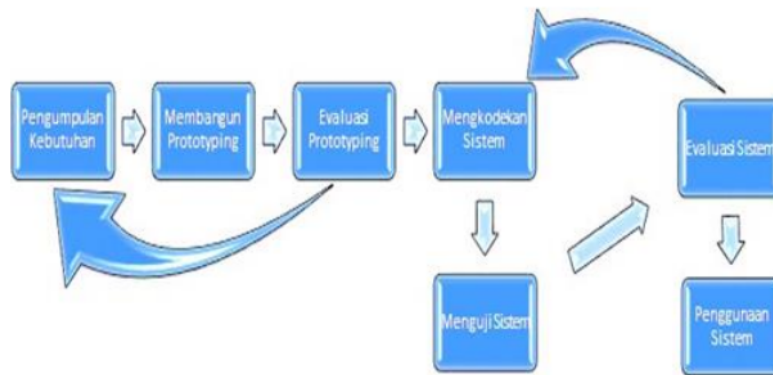
Gambaran skema sistem berikutnya yaitu representasi diagram kelas. Diagram class merupakan suatu representasi visual yang digunakan untuk mengilustrasikan entitas serta hubungan antar entitas dalam suatu sistem. Berikut ini adalah skema class diagram pada aplikasi yang sedang dikembangkan.



1
Gambar 3. Diagram Class Aplikasi

Diagram class mempunyai 5 Class yaitu user, transaksi, produk, kurir dan toko.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi adalah mode prototype. Metode pengembangan perangkat lunak dengan metode prototype adalah cara pengembangan sistem yang melibatkan pembuatan model kerja fisik sistem pada versi awal dari sistem. Metode prototype difokuskan pada penggunaan aspek software yang akan terlihat oleh pengguna. Di bawah ini, terdapat ilustrasi tentang proses tahapan model prototype.



Gambar 4. Model Prototype

Proses dalam model prototipe meliputi pengumpulan kebutuhan, pembuatan prototipe, evaluasi prototipe, penerjemahan sistem ke dalam kode, pengujian sistem, evaluasi sistem, dan penggunaan sistem.

C. Implementasi

Sistem di implementasikan pada bentuk aplikasi android yang bisa digunakan di handphone pemakai, sesudah melakukan instalasi. Pemakai juga dapat mengisntal aplikasi dari google play store.

D. Evaluasi

Tahapan evaluasi sistem merupakan tahap terakhir pada progres pembuatan aplikasi ini. Langkah ini dilaksanakan dengan mengujicoba aplikasi melalui pendekatan black box testing. Pada tahap pengujian, perhatian difokuskan pada fungsi kebutuhan software. Pengecekan dilakukan oleh pengguna dengan melaksanakan sistem, lalu melaksanakan pengisian data-data pada tiap pilihan.

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

4%
INTERNET SOURCES

16%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Diki Susandi, Dentik Karyaningsih, T. Revi Anshar Fajrin, Irfan Hadi. "Rancang Bangun E-Commerce Produk Pertanian dan Perikanan Berbasis Android", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2022 **12%**
Publication

2 Submitted to Chino Valley Unified School District **2%**
Student Paper

3 Muhammad Hendra Oktaviano, Arif Senja Fitrani. "Web based Information system for selling spare parts and custom bicycle frames (Case Study Of The Surabaya Minion Shop)", Procedia of Engineering and Life Science, 2021 **2%**
Publication

4 id.123dok.com **1%**
Internet Source

5 www.coursehero.com **1%**
Internet Source

6 Ayu Aprilyana Kusuma Dewi. "Media Pembelajaran Lagu-Lagu Daerah dan Budaya **1%**

Berbasis Android", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2021

Publication

7

gurubisnisonline.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_B AB_II.docx

by

Submission date: 11-Aug-2023 01:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 2144303946

File name: Daffa_Fauzan_Rio_Iswinarko_BAB_II.docx (22.35K)

Word count: 1204

Character count: 8152

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya digunakan oleh penulis sebagai acuan sebagai referensi teori yang diimplementasikan saat mengkaji penelitian yang sedang dilaksanakan. Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan adanya penelitian yang memiliki judul yang serupa seperti penelitian yang ditulis. Namun, penulis juga telah mengacu pada beberapa penelitian sebagai sumber tambahan untuk memperkaya isi dalam penelitiannya. Dalam penulisan ini, penulis merujuk pada beberapa format jurnal yang relevan dengan penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya..

⁶
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama (Tahun)	Judul	Metode	Hasil
¹	Dani Maulana Ferdiansya h ⁵ (2021)	RANCANG BANGUN APLIKASI SAHABATANI (PENJUALAN KOMODITAS TANI) BERBASIS WEB MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL	² Requirements and analysis definition, System and software design, Implementation , System testing	Aplikasi yang dihasilkan peneliti adalah aplikasi berbasis web berupa web penjualan dan pembelian.

2	Feri Andriawan (2020)	³ RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BARANG HASIL PERTANIAN BERBASIS ANDROID	SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall	Sistem Informasi Harga Pemasaran Hasil Bumi
---	-----------------------	--	---	--

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan seperti dibawah ini:

1. Penelitian Dani Maulana Ferdiansyah (2021)

Penelitian Dani Maulana Ferdiansyah (2021), berjudul ²“Rancang Bangun Aplikasi Sahabatani (Penjualan Komoditas Tani) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi e-commerce menggunakan web.

2. Penelitian Feri Andriawan (2020)

Penelitian Feri Andriawan (2020), berjudul ³Rancang bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Barang Hasil Pertanian Berbasis Android” Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi harga pasar dari barang hasil pertanian.

a. perbedaan penelitian dengan penelitian terdahulu.

Perbedaan penelitian pertama **Dani Maulana Ferdiansyah (2021)** dengan penelitian **Feri Andriawan** yaitu perbedaan dari bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi serta perangkat yang akan digunakan untuk menjalankan aplikasi tersebut. Penelitian **Dani Maulana Ferdiansyah (2021)** Menggunakan Laravel untuk Bahasa pemrogramannya serta bisa diakses oleh perangkat pc ataupun handphone melalui web sedangkan penulis menggunakan Bahasa pemrograman Java serta hanya bisa diakses melalui handphone

Sedangkan perbedaan penelitian dari penelitian kedua **Feri Andriawan (2020)** adalah aplikasi yang dihasilkan dari peneliti kedua **Feri Andriawan (2020)** aplikasi yang dihasilkan bertujuan untuk memberikan informasi

harga barang dari hasil pertanian sedangkan aplikasi yang dibuat peneliti bertujuan untuk menjual dan membeli serta memberikan informasi harga komoditan tani.

8

2.2 Aplikasi

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Subari (2012), **aplikasi** merujuk pada **suatu** peranti yang digunakan spesifik serta terintegrasi sesuai dengan kepentingan yang dipunyai.

Office yang digunakan untuk mengolah data dan membuat dokumen. Aplikasi ini merupakan hasil karya dari suatu perusahaan komputer dan digunakan untuk menjalankan tugas-tugas spesifik. Contohnya adalah Ms. Office yang berguna dalam pengolahan data dan pembuatan dokumen. (Sumber: Asropudin, 2013) Seluruh dunia, program Microsoft Excel.

Menurut Hengky W., sangkaan saya masih relevan dalam konteks ini. Pranama (2012) menjelaskan bahwa aplikasi merupakan sebuah software yang diciptakan dengan tujuan sebagai berbagai keperluan seperti sistem bisnis, permainan, pelayanan publik, iklan, maupun proses lainnya yang hampir sama dengan aktivitas manusia.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Shelly, Cashman, Verman (2009), dikemukakan bahwa aplikasi merupakan kumpulan perintah yang spesifik di dalam komputer yang dibuat untuk tujuan menuntaskan tugas-tugas tertentu.

Menurut Dhanta (2009), aplikasi merupakan program komputer dikembangkan dengan suatu perusahaan IT sebagai melaksanakan beberapa tugas khusus.

11

Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi, dan Andri Ikhwana pada tahun 2013, aplikasi merujuk pada penggunaan suatu perangkat komputer di mana instruksi atau pernyataan diatur sehingga komputer dapat mengolah masukan menjadi keluaran.

9

2.3 Android

2.3.1 Pengertian Android

Android merupakan OS untuk ponsel cerdas dengan menggunakan platform Linux, menurut Nazaruddin (2012) Platform Android memberikan kesempatan sebagai pengembangan untuk pembuatan aplikasi khusus mereka sendiri yang bisa dijalankan di beberapa perangkat smartphone. Di dalam perangkat pintar seperti smartphone dan tablet PC, Android sering digunakan. Sistem operasi ini memiliki fungsi yang sebanding dengan Symbian di Nokia, iOS di Apple, dan BlackBerry OS.

Agus Wahadyo (2013) mengemukakan bahwa Android menjadi OS yang digunakan di berbagai perangkat elektronik seperti handphone, tablet, kamera digital, serta jam tangan.

Google Inc mengembangkan Android. Android adalah salah satu OS yang menggunakan dasar Linux dan dapat diakses oleh publik secara bebas. Secara awal, pengembangan sistem operasi Android ditargetkan untuk perangkat telepon genggam dan tablet komputer dengan tampilan yang menggunakan sentuhan layar. Pada saat ini, sistem operasi android sedang diperluas untuk digunakan pada berbagai hardware lain contohnya kamera digital, perangkat navigasi, smart watch, television, dan smart glass.

Beberapa orang yang tertarik dengan Android dan memilih untuk menggunakan ponsel pintar yang menggunakan sistem operasi ini. Keuntungan utama dari Android adalah sifatnya opensource yang dapat digunakan oleh siapapun. Maka dari itu, banyak pengembangan aplikasi merasa tertarik mengembangkan aplikasi yang berjalan pada sistem operasi ini. Sekarang, Google Play Store menyediakan lebih dari 1 juta aplikasi bisa didownload oleh pengguna Android.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh Teguh Arifianto (2011), Android adalah sebuah perangkat yang dapat digunakan di telepon seluler yang menggunakan sistem operasi linux.

Menurut Hermawan (2011), Android merupakan OS mobile yang telah berkembang di beberapa OS yang lain juga sedang berkembang saat ini. Ada beberapa OS lain yang bisa dipakai seperti Windows Mobile, sistem operasi iPhone, Symbian, dan masih banyak lagi. Namun demikian, sistem operasi yang saat ini digunakan lebih

berfokus pada mengutamakan aplikasi yang dikembangkan oleh pihaknya , tanpa mempertimbangkan kemampuan yang signifikan dari aplikasi pihak ketiga maka, terdapat batasan pada third person aplikasi dalam mengakses data bawaan ponsel, berinteraksi antara proses, dan mendistribusikan aplikasi mereka untuk platform tersebut.

Menurut opininya, dapat disimpulkan android merupakan OS yang berbasis linux yang sedang mengalami perkembangan di tengah-tengah sistem operasi lainnya.

2.4 Penjualan

Zaman pergantian teknologi yang semakin cepat ini menyebabkan kompetisi berbisnis dalam segala bidang jadi lebih beragam. Ada beberapa strategi yang diterapkan oleh perusahaan guna menggaet pelanggan sebanyak mungkin (Kotler, 2004, hlm. 3). Memulai dari memberikan insentif, menempatkan promosi, mendistribusikan materi promosi tertulis, dan menjual produk melalui platform digital salah satunya internet.

Persaingan bisnis yang semakin intens ini mendorong perusahaan besar dan kecil untuk bersaing dan meningkatkan kualitas dan metode penjualan mereka. Di zaman globalisasi ini, ada beberapa perusahaan yang memanfaatkan layanan penjualan online untuk mengiklankan dan mempermudah konsumen dalam memilih serta memesan produk yang diinginkan.

Perusahaan bertujuan untuk mempermudah konsumen saat memilih dan melakukan pemesanan yang diinginkan melalui fasilitas penjualan online ini. Dengan adanya sarana ini, informasi mengenai barang-barang yang ditawarkan menjadi lebih rinci sehingga calon pembeli sepenuhnya yakin dengan pilihan mereka. Dalam hal ini, pembeli juga memiliki kemudahan untuk menjual produknya tanpa harus meninggalkan tempat yang dia gunakan untuk mengakses situs website tersebut..

Penjualan melalui media internet merupakan suatu strategi pengusaha saat melayani konsumen. Harapan dengan adanya fasilitas ini, jangkauan dari penjual perusahaan tersebut menjadi lebih banyak dan konsumen

mendapatkan informasi lebih bervariasi sebelum memutuskan untuk melakukan pemesanan pada suatu barang yang akan dibeli.

2.5 Android Studio

Android Studio merupakan Software Pengembangan - Integrated Development Environment (IDE) untuk mengembangkan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain suatu editor kode IntelliJ serta alat pengembangan yang berguna, Android Studio memiliki fitur beragam untuk meningkatkan keproduktifan Software Engineer ketika membangun aplikasi berbasis Android, Contohnya:

- a. Versi sistem berbasis Gradle yang fleksibel.
- b. Emulator yang tidak lambat serta memiliki banyak fitur.
- c. Lingkungan yang compact sebagai pengembangan untuk segala perangkat Android
- d. Instant Run untuk memotivasi peralihan pada aplikasi yang berjalan tanpa menciptakan aplikasi baru.
- e. Template code beserta terintegrasi GitHub sebagai pembuatan fitur aplikasi yang sama dan mengimpor contoh kode,
- f. Alat pengujian juga rangka pekerja yang ekstensif.
- g. Alat Lint untuk mengupgrade kinerja, penggunaan, kompatibilitas versi, dan permasalahan lain.
- h. Dukungan C++ serta NDK.
- i. Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, memudahkan untuk integrasi Google Cloud Messaging dan App Engine.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.usu.ac.id Internet Source	7%
2	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.ars.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
5	eprints.utdi.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
7	irmarismay99.wordpress.com Internet Source	1%
8	nanopdf.com Internet Source	1%
9	repository.amikom.ac.id Internet Source	1%

10

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1 %

11

repository.atmaluhur.ac.id

Internet Source

1 %

12

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On