

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan topik perancangan aplikasi bagi penjualan makanan tradisional telah banyak dilakukan, metode yang digunakan salah satunya metode AGILE dengan model SCRUM dan *Extreme Programming*.

Penelitian berjudul “*AGILE SCRUM untuk Platform E-Commerce UMKM Kuliner : Studi Kasus Toko Anafi Kota Ternate*” dengan menggunakan metode AGILE model SCRUM, penelitian ini dilakukan oleh M.Fardiansyah, dkk. Pada Penelitian ini membahas mengenai pembuatan *platform e-commerce* berbasis *website* pada Toko Anafi. Tujuan dibuatnya *platform* tersebut untuk mempromosikan dan menjual produk Toko Anafi secara daring dan luring. Hasil pada penelitian tersebut diperoleh bahwa *ecommerce* Toko Anafi dapat meningkatkan efisiensi dalam meningkatkan promosi dan pelayanan secara daring dan luring yang dapat diakses menggunakan *smartphone*[3].

Penelitian berjudul “*Agile Development Methods dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis E-Commerce pada PT. Indo Gemilang Sakti*”. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Hafiz bm, dkk. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan *ecommerce* pada PT. Indo Gemilang Sakti dengan tujuan mempromosikan produk melalui *ecommerce* ini dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Hasil pada penelitian tersebut berupa *ecommerce* yang dapat membantu pelanggan dalam mencari kebutuhan alat sekolah secara online sehingga lebih menghemat waktu dan tenaga[4].

Penelitian berjudul “*E-Commerce Perlengkapan Haji dan Umroh berbasis WEB menggunakan Metode Agile Software Development*”. Penelitian ini dilakukan oleh Ihsanuddin Rabbani dan Erly Krisnanik. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan *ecommerce* perlengkapan haji dan umroh berbasis web dengan menggunakan metode Agile. Tujuannya

untuk memudahkan calon jamaah haji mencari perlengkapan untuk haji dan umroh. Hasil dari penelitian tersebut berupa ecommerce yang membantu calon jamaah haji atau umrah dalam mencari perlengkapan yang dibutuhkan selain itu ecommerce ini dapat membantu penjualan dan pemasaran [5].

Penelitian berjudul “Pengembangan E-Commerce pada Toko Oleh-Oleh Khas Majalengka Studi Kasus Ibu Popon”. Penelitian ini menggunakan metode Agile dengan model Extream Programming. Penelitian ini dilakukan oleh Ardi Mardiana, dkk. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan ecommerce pada toko oleh-oleh khas Majalengka Ibu Popon. Tujuan penelitian ini yaitu memasarkan produk makanan khas Majalengka yang diproduksi toko oleh-oleh Ibu Popon secara online dan meningkatkan omset penjualan. Hasil dari penelitian berupa ecommerce yang menjual produk khas Majalengka yang dapat diakses masyarakat luas serta pembayaran yang terotentifikasi dengan midtrans sehingga lebih aman dan mudah digunakan user [6].

Penelitian berjudul “Extreme Programming Approach Aplikasi E-Commerce Studi Kasus Kerajinan Ujang Songket Palembang”. Penelitian ini menggunakan metode Agile dengan model Extream Programming. Penelitian ini dilakukan oleh M. Yazed Vebriandi dan Jony. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan ecommerce bagi penjual yang bergerak di bidang UKM kerajinan tradisional Songket Palembang. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kegiatan jual beli kepada customer secara online. Hasil dari penelitian ini berupa ecommerce kerajinan Ujung Songket Palembang dengan menerapkan framework XP memberikan kemudahan bagi klien sehingga aplikasi user friendly. E-Commerce ini memungkinkan customer melakukan transaksi secara online sehingga menjangkau konsumen lebih luas [7].

Penelitian berjudul “Rancangan Strategi Pemasaran Media Sosial Menggunakan Model SOSTAC”. Penelitian ini menggunakan metode SOSTAC. Penelitian ini dilakukan oleh Yoga Aditya Pranata dan Reni Amaranti. Penelitian ini membahas mengenai pemasaran pada PT. X yang belum optimal dan tertinggal oleh kompetitor sehingga penjualan produk tidak mencapai target. Tujuan penelitian ini untuk merancang strategi pemasaran

media sosial untuk meningkatkan kesadaran merk produk SND Racing. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan strategi yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran merek dibandingkan tahun sebelumnya yang telah diuji dengan hipotesis Wilcoxon signed-rank.

Penelitian berjudul “Perancangan Strategi Digital Marketing Pada Produk Bumbu Instan Noeya Menggunakan Metode SOSTAC”. Penelitian ini menggunakan metode SOSTAC. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Athfal, dkk. Penelitian ini membahas mengenai perancangan strategi digital marketing pada Produk Bumbu Instan Noeya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi digital marketing yang disusun dalam 6 tahapan. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan strategi digital marketing dalam pembuatan dan pengoptimalan sosial media sosial sebagai media pemasaran dan penjualan[8].

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	<i>AGILE SCRUM untuk Platform E-Commerce UMKM Kuliner : Studi Kasus Toko Anafi Kota Ternate</i> [3]	Melakukan penelitian untuk pembuatan <i>ecommerce</i> UMKM dengan metode AGILE sama seperti penelitian yang dilakukan	Membahas mengenai umkm kuliner pada toko anafi di Kota Ternate sedangkan penelitian yang dilakukan ini pada Toko Oleh-Oleh Gethuk Goreng Banyumas.	Hanya dilakukan pada satu toko UMKM	Penelitian ini baiknya memberikan hasil dari diterapkannya sistem <i>ecommerce</i> terhadap penjualan Toko Anafi	Penelitian ini ditujukan untuk membantu Toko Anafi dalam memasarkan produknya secara digital dengan menggunakan <i>platform ecommerce</i> .
2	<i>Agile Development Methods dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis E-Commerce pada PT. Indo Gemilang Sakti</i> [4].	Melakukan penelitian berupa perancangan aplikasi penjualan dengan metode AGILE sama seperti penelitian yang dilakukan	Membahas mengenai pembuatan <i>ecommerce</i> pada sebuah PT sedangkan penelitian yang dilakukan pada Toko Oleh-Oleh.	Hanya berbasis <i>website</i> belum memiliki aplikasi untuk <i>mobile</i>	Penelitian ini baiknya memberikan <i>feedback</i> konsumen terhadap keefektifan <i>website e-commerce</i> PT. Indo Gemilang Sakti	Penelitian ini ditujukan untuk membantu mempromosikan produk PT.Indo Gemilang Sakti melalui <i>platform website</i> yang akan dibuat dengan tujuan memudahkan pelanggan dalam mencari produk serta meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.
3	<i>E-Commerce Perlengkapan Haji dan Umroh berbasis WEB menggunakan</i>	Melakukan penelitian berupa perancangan <i>website ecommerce</i> penjualan barang perlengkapan haji &	<i>E-Commerce</i> yang dibuat pada penelitian ini berbasis <i>website</i> sedangkan penelitian ini akan	Sistem pembayaran yang belum terintegrasi dengan sistem	Penelitian ini baiknya menghubungkan fitur transaksi kedalam sistem	Penelitian ini ditujukan untuk membantu pelanggan dalam mencari perlengkapan haji dan umrah melalui <i>platform</i>

	<i>Metode Agile Software Development</i> [5].	umroh dengan menggunakan metode AGILE sama seperti dengan penelitian yang dilakukan	menerapkan <i>ecommerce</i> berbasis <i>mobile apps</i>	serta belum adanya versi <i>mobile apps</i> .	agar lebih efektif	<i>website</i> yang akan dibuat oleh peneliti.
4	<i>Pengembangan E-Commerce pada Toko Oleh-Oleh Khas Majalengka Studi Kasus Ibu Popon</i> [6]	Melakukan penelitian berupa pengembangan <i>ecommerce</i> bagi toko oleh – oleh khas Majalengka Ibu Popon dengan menggunakan model <i>extream programming</i> yang merupakan salah satu model dari metode AGILE.	<i>E-Commerce</i> yang dibuat pada penelitian ini berbasis <i>website</i> dan memiliki sistem pembayaran yang terintegrasi dengan PT. Midtrans sedangkan pada penelitian ini <i>ecommerce</i> yang dibuat berbasis <i>mobile apps</i>	Pada penelitian belum menjelaskan mengenai fitur yang tersedia dalam <i>website</i> dan juga terkait pengujian <i>website</i> nya.	Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem berbasis <i>mobile apps</i>	Penelitian ini ditujukan untuk membantu Toko Oleh – Oleh Khas Majalengka Ibu Popon dalam melakukan pemasaran dan transaksi secara <i>online</i> sehingga pelanggan cukup mengakses <i>website</i> untuk mengetahui produk apa yang dijual pada toko oleh-oleh ibu Popon
5	<i>Extreme Programming Approach Aplikasi E-Commerce Studi Kasus Kerajinan Ujang Songket Palembang</i>	Melakukan penelitian berupa pembuatan <i>ecommerce</i> bagi pegiat UKM Kerajinan Tradisional Songket Palembang dengan menggunakan model <i>Extream Programming</i>	<i>E-Commerce</i> yang dibuat pada penelitian ini berbasis <i>website</i> dan pembayaran diluar sistem <i>website</i> sedangkan <i>ecommerce</i> pada penelitian ini berbasis <i>mobile apps</i> dan pembayaran akan terintegrasi dengan sistem	Belum menjelaskan mengenai pengujian <i>website</i> terhadap <i>user</i>	Penelitian ini bertujuan untuk membuat juga dalam bentuk <i>mobile apps</i>	Penelitian ini ditujukan untuk membantu para penjual Ujung Songket Palembang agar bisa memasarkan produknya secara <i>online</i> sehingga dapat menjangkau konsumen yang lebih jauh

6	<i>Rancangan Strategi Pemasaran Media Sosial Menggunakan Model SOSTAC</i> [7]	Melakukan penelitian berupa perancangan strategi pemasaran media sosial dengan metode SOSTAC pada SND Racing	Penelitian ini menggunakan metode SOSTAC dan mengimplementasikan semua <i>point</i> pada SOSTAC sedangkan pada penelitian yang dibuat hanya menerapkan beberapa <i>point</i> saja	Belum dilampirkan mengenai gambaran <i>ads</i> yang dipasang pada <i>platform</i> media sosial	Penelitian ini baiknya dibuat lebih luas untuk memanfaatkan media sosialnya	Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan <i>brand awareness</i> pada produk SND Racing dengan menggunakan pemasaran media sosial
7	<i>Perancangan Strategi Digital Marketing Pada Produk Bumbu Instan Noeya Menggunakan Metode SOSTAC</i> [8]	Melakukan penelitian berupa perancangan strategi pemasaran media sosial dengan metode SOSTAC pada Produk Bumbu Instan Noeya	Penelitian ini menggunakan metode SOSTAC dan mengimplementasikan semua <i>point</i> pada SOSTAC sedangkan pada penelitian yang dibuat hanya menerapkan beberapa <i>point</i> saja	Belum adanya contoh <i>ads</i> yang diterapkan pada media sosial yang digunakan	Penelitian ini baiknya diperluas untuk pemasaran media sosialnya salah satunya menggunakan media TikTok	Penelitian ini ditujukan untuk merancang strategi <i>digital marketing</i> pada produk Bumbu Instan Noeya dengan metode SOSTAC dan dihasilkan berupa rancangan strategi pemasaran digital
8	<i>Digital Marketing Plan for Steni Finland City</i> [9]	Melakukan penelitian berupa rencana pemasaran digital pada perusahaan Steni Finland Oy dengan menggunakan metode SOSTAC	Penelitian ini menggunakan metode SOSTAC dengan menjabarkan secara detail <i>budget</i> yang diperlukan untuk penerapan pemasaran digital pada perusahaan.	Belum adanya pemasaran melalui media sosial lain	penelitian ini baiknya mengangkat terkait evaluasi peningkatan konsumen setelah diterapkannya <i>digital marketing</i>	Penelitian ini terkait perancangan strategi <i>digital marketing</i> pada perusahaan Steni Finland City dengan tujuan mengoptimalkan pemasaran menggunakan media digital.

9	<p><i>Digital Marketing Strategy for Laboratories Marketplace</i> [10]</p>	<p>Penelitian ini terkait penerapan pemasaran digital pada <i>marketplace</i> yang menjual alat laboratorium</p>	<p>Penelitian ini menerapkan metode lain yaitu metode RACE sebagai kerangka kerja untuk merumuskan pemasaran digital</p>	<p>Belum terlaksananya generalisasi pada penelitian ini.</p>	<p>Penelitian ini baiknya memperbaiki terkait pengambilan data yang masih menggunakan teknik wawancara.</p>	<p>Penelitian ini terkait penerapan digital marketing pada <i>marketplace</i> kerja dengan kerangka alat lab soscac yang digabungkan dengan RACE</p>
10	<p><i>Used Car Sale Application Design in Car Showroom Using Extreme Programming</i> [11]</p>	<p>Penelitian ini terkait penerapan metode extreme programming dalam perancangan aplikasi penjualan mobil bekas</p>	<p>Perancangan aplikasi dalam penelitian ini menggunakan PHP sedangkan penelitian yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan berbasis <i>mobile apps</i></p>	<p>Belum terdapat diagram lain pada tahapan <i>design</i>.</p>	<p>Baiknya dibuat menggunakan versi <i>mobile</i></p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai perancangan <i>marketplace</i> penjualan mobil bekas dengan menggunakan metode <i>extreme programming</i> dengan tujuan mempermudah konsumen dalam melakukan pemilihan dan pembelian mobil pada <i>showroom</i></p>

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dijelaskan pada tabel diatas peneliti menggunakan jurnal “*Pengembangan E-Commerce pada Toko Oleh-Oleh Khas Majalengka Studi Kasus Ibu Popon*” sebagai acuan utama dikarenakan ruang lingkup pada jurnal tersebut yang memiliki kesamaan objek berupa UMKM dan metode yang digunakan menggunakan metode AGILE sama dengan penelitian yang dilakukan, Jurnal kedua yang dijadikan acuan yaitu “*Rancangan Strategi Pemasaran Media Sosial Menggunakan Model SOSTAC*” dikarenakan pada penelitian ini selain perancangan aplikasi akan diterapkan juga *digital marketing* dengan menggunakan metode SOSTAC. Perbedaan pada jurnal referensi dengan penelitian yang pertama yaitu perbedaan pada model yang digunakan. Perbedaan pada jurnal referensi dengan jurnal yang diteliti yaitu kuesioner dibuat menggunakan metode SOSTAC dengan mengedepankan perancangan sistem.

## **2.2 Landasan Teori**

### 2.2.1 Kuliner

Kata Kuliner diambil dari Bahasa Inggris yaitu *culinary* yaitu aktivitas yang berhubungan dengan memasak. Kata kuliner sering diartikan sebagai seni persiapan, memasak dan penyajian makanan [12]. Kuliner dapat diartikan sebagai hasil pengolahan berupa masakan lauk-pauk, panganan atau minuman [13].

### 2.2.2 Pemasaran Digital

Pemasaran digital atau *Digital Marketing* merupakan teknik pemasaran barang atau jasa dengan memanfaatkan penggunaan teknologi digital guna menjangkau dan mempertahankan pelanggan. Pemasaran digital juga merupakan upaya melakukan pemasaran dengan memanfaatkan perangkat yang terhubung dengan internet serta diikuti dengan beragam strategi. Beberapa contoh dari *platform* penyedia *Digital Marketing* yaitu : *Google My Business*, *Google Sites*, Media Sosial (*Facebook Ads*, *Instagram*), *Marketplace* [14].

### 2.2.3 E-Commerce

*E-Commerce* merupakan perdagangan elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet [15]. *E-commerce* dapat diartikan sebagai transaksi peradngan



secara digital antar organisasi dengan organisasi atau individu [16]. Beberapa contoh *ecommerce* yaitu : Amazon, Blibli.com, Tokopedia, Shopee, Zalora, dll.

#### 2.2.4 Aplikasi *mobile*

Aplikasi *Mobile* atau *Mobile Apps* merupakan aplikasi internet yang dijalankan pada *smartphone* dan perangkat *mobile* lainnya. Aplikasi *Mobile* dirancang khusus sesuai dengan sistem operasinya seperti IOS, Android dan Windows). Aplikasi *mobile* sebagai penyedia informasi yang relevan berbasis web dan dapat diakses melalui perangkat seluler, *smartphone* dan perangkat sejenisnya [17].

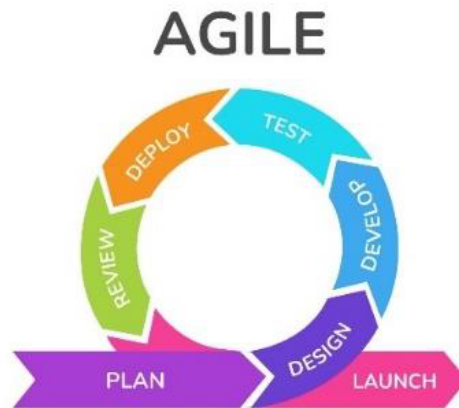
#### 2.2.5 Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang diterapkan pada *smartphone* dan tablet. Android memiliki banyak fitur yang memudahkan kegiatan manusia. Android berkembang dari waktu ke waktu. Android sampai saat ini memiliki 17 versi dimulai dari Android 1.0 Alpha hingga versi terbaru yaitu Android 10.

#### 2.2.6 AGILE

*Agile Software Development* merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis pada pengembangan iteratif serta mengkolaborasikan tim agar terorganisir. Metode Agile juga merupakan metode pengembangan incremental yang berfokus terhadap perkembangan yang cepat. Metode Agile memiliki beberapa model diantaranya SCRUM dan *Extream Programming*. Model SCRUM yaitu kerangka kerja ringan yang membantu pencapaian nilai solusi adaptif untuk masalah kompleks. Scrum terdiri dari *Scrum Teams*, *Scrum Events* dan *Scrum Artifact*. Proses pengembangan dalam model scrum dibagi menjadi fase *Initiate* serta *Plan and Estimate* [4]. Model Extreme Programming Approach memiliki 4 pilar yaitu Komunikasi, Kesederhanaan, Umpan Balik dan Keberanian. Dilihat dari 4 pilar tersebut membuktikan bahwa model Extreme Programming fleksibel terhadap perubahan yang diminta klien. Extreme Programming memiliki 4 tahapan yaitu : Tahap Eksplorasi, Tahap

Perencanaan, Iterasi Pengembangan Sistem dan Tahap Produksi Akhir [7]. Berikut gambar tahapan metode agile :



Gambar 2. 1 : Tahapan Agile [18]

a. *Planning*

Tahapan perencanaan sistem dengan cara pengumpulan data terhadap *user* untuk mengetahui kebutuhan yang diinginkan *user*.

b. *Design*

Tahapan perancangan dengan menggunakan UML dan menentukan faktor biaya serta faktor lainnya.

c. *Develop*

Tahap pengembangan perangkat lunak, memasuki tahap pengkodean dan juga tahap mempersiapkan kebutuhan *software*.

d. *Testing*

Tahapan pengekseskuan semua bagian *software* dengan tujuan mengetahui kesalahan pada perangkat.

e. *Deploy*

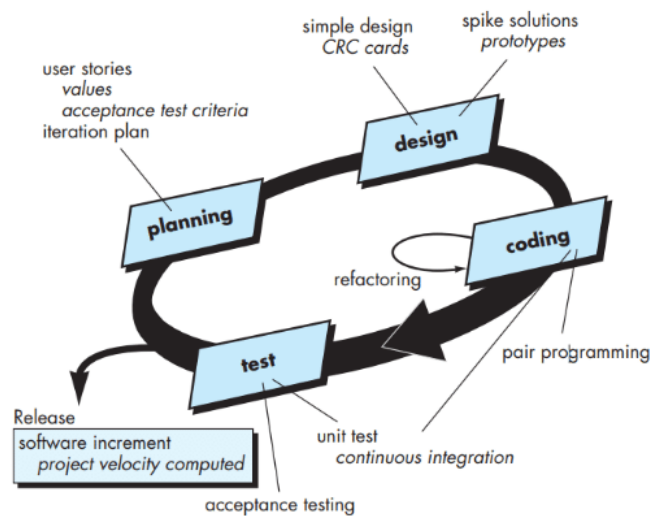
Tahapan pengembangan perangkat lunak dan penyebaran aplikasi tergantung jenis aplikasinya.

f. *Review*

Proses terakhir untuk melakukan evaluasi terkait aplikasi meliputi personil proyek, manajer dan pengguna.

### 2.2.7 Extreme Programming

Model *Extreme Programming Approach* ditemukan oleh Kent Beck. XP memiliki 4 nilai dasar yaitu *Communication* (Komunikasi), *Simplicity* (Kesederhanaan), *Feedback* (Umpan Balik) dan *Courage* (Keberanian). Metode XP memiliki 4 tahapan yaitu Tahapan Eksplorasi, Tahap Perencanaan, Iterasi Pengembangan Sistem dan Tahap Produksi Akhir. Tahapan model *extreme programming* dijelaskan dalam gambar 2.1:



Gambar 2. 2 : Tahapan Extreme Programming

#### a. Planning

*Planning* merupakan tahapan awal dalam metode *Extreme Programming*. Tahap ini mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses bisnis.

#### b. Design

Pada tahap ini akan dilakukan pemodelan sistem berdasarkan analisis kebutuhan. dilakukan menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari empat jenis diagram yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*.

c. *Coding*

Tahapan dalam pengkodingann sistem *e-commerce*. Pada aplikasi yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Kotlin

d. *Testing*


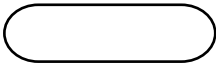

Merupakan tahapan pengujian setiap bagian menu dan sub menu menggunakan metode *blackbox testing*.


### 2.2.8 *Udenifiend Model Language (UML)*

UML merupakan bahasa yang digunakan dalam memodelkan dan mengkomunikasikan suatu sistem dengan memanfaatkan diagram dan teks pendukung. Contoh pemodelan UML diantaranya yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram* [20].

a. *Use Case Diagram*

Diagram yang memodelkan interaksi aktor dan sistem pada sistem informasi yang akan dibuat [20]. Use Case memiliki simbol dan fungsinya seperti dijelaskan pada tabel 2.1


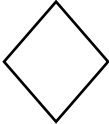
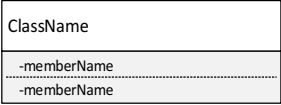
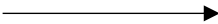

Nama	Simbol	Keterangan
Aktor		Simbol yang mewakili peran orang, sistem atau alat dalam berkomunikasi dengan <i>use case</i>
<i>Use Case</i>		Simbol yang dapat memberitahu atau menjelaskan fungsi dari system
<i>Association</i>		Simbol yang bisa menghubungkan antara <i>use case</i> dengan aktor
<i>System Boundarry</i>		Simbol yang memberikan

		batasan pada aktivitas system
--	---	-------------------------------

Tabel 2. 1 : *Simbol Use Case Diagram*b. *Class Diagram*

Diagram yang menjabarkan struktur sistem dan pendefinisian kelas yang dibuat [20]. Class diagram memiliki simbol dan fungsi, dijelaskan pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 : Simbol pada Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Association</i>	Relasi Antar kelas dengan arti umum
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi lebih dari dua objek
3		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem
4		<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna yang jelas
5		<i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan kelas

c. *Activity Diagram*

Diagram yang menjelaskan alur kerja atau *workflow* sebuah sistem atau proses bisnis [20].