

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perdagangan

Berdasarkan UU NO 7 Tahun 2014 tentang perdagangan, perdagangan merupakan tatanan kegiatan yang berkaitan dengan transaksi barang maupun jasa. [6]

Adisasmita berpendapat bahwa perdagangan memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan suatu kota [6]

Sedangkan menurut M. Djoend (2002) mengatakan bahwa Perdagangan merupakan kegiatan ekonomi yang melibatkan antara produsen dan konsumen. Sebagai kegiatan distribusi, perdagangan menjamin peredaran, penyebaran, dan penyediaan barang melalui mekanisme pasar. [7]

B. Sistem Informasi

Sistem informasi (SI) merupakan sebuah kombinasi yang terdiri dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, serta kebijakan dan prosedur yang terorganisir yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. [8]

C. User Interface

User Interface merupakan antarmuka yang merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem. [9]

User interface menyediakan sarana dari masukan, yang memungkinkan pengguna mengoperasikan sistem dan pengeluaran yang memberikan informasi kepada pengguna. [9]

D. User Experience

Pengalaman yang dialami oleh pengguna pada saat menggunakan suatu sistem atau produk disebut sebagai *user experience*. [9]

User Experience (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika

menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk. [10]

E. Use Case Diagram

Menurut Iarman (2005) *Use case diagram* merupakan visualisasi dari interaksi antara pengguna dengan sistem. [11]

Sedangkan menurut Fowler (2005) dan Fitriyani (2011) mengatakan bahwa use case diagram merupakan teknik dalam merekam persyaratan fungsional pada sebuah sistem. Use case diagram juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem tersebut dengan memberi narasi tentang bagaimana sistem di gunakan. [12]

F. Website

Menurut Dewangga Anjarkusuma “*Website* merupakan halaman yang menampilkan informasi data berupa tulisan, *video*, gambar, suara atau bisa gabungan dari semuanya”. [13]

Sedangkan Bakti mengatakan bahwa *website* merupakan suatu pengenalan ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang ada dan bernilai dapat diidentifikasi secara global yang disebut *Uniform Resource Identifier* (URI) atau lebih dikenal dengan istilah yang lebih populer yaitu *Uniform Resource Locator* (URL). [14]

G. Design Thinking

Metode Design thinking adalah metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi untuk membuat inovasi baru. [3]

Terdapat lima tahapan pada metode Design Thinking yaitu :

1) Empathize

Empathize adalah proses yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi. [15]

2) Define

Define merupakan proses membuat dasar sebuah produk yang akan dibuat dengan cara mendaftarkan kebutuhan apa saja yang diperlukan. [15]

3) Ideate

Proses berikutnya adalah proses Ideate atau ide merupakan proses dimana ide – ide dari proses define disatukan dan mencari solusi terbaik dari ide – ide yang ada. [15]

4) Prototype

Proses prototype merupakan proses lanjutan dari proses ideate, proses ini merupakan implementasi dari solusi yang sudah ditentukan sebelum menjadi sebuah produk aplikasi dan diuji coba. [15]

5) Test

Proses test merupakan proses terakhir dalam metode design thinking di dalam proses ini pengguna mencoba aplikasi yang telah dibuat. Setelah itu pengguna dapat memberi masukan untuk membuat aplikasi produk menjadi lebih baik. [15]