

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interface

Interface merupakan antarmuka pada sebuah sistem yang pertama kali dilihat oleh pengguna yang bertujuan untuk menampilkan data atau informasi. Interface biasanya didesain dengan tampilan yang mudah dipahami pengguna untuk memudahkan pengguna dalam pengoperasian sistem.

B. Cards

Cards merupakan kartu untuk menyimpan uang secara digital, kartu penyimpan uang digital ini umumnya terpisah dengan alat pembayaran dan lebih dikenal dengan istilah uang elektronik (*e-money*) [2]. Cards dapat melakukan transaksi untuk pembelian secara *online* maupun secara *offline* namun pada toko yang menyediakan alat untuk melakukan transaksi menggunakan kartu pembayaran tersebut atau yang telah bekerja sama.

C. ReactJS

ReactJS merupakan view rendering pustaka Javascript yang bagus untuk handle Javascript view component yang berbasis single page application (SPA) dengan menggunakan data-driven UI dengan cara yang cepat. ReactJS akan secara otomatis mengelola pembaruan UI ketika ada perubahan data. ReactJS cukup fleksibel sehingga dapat digunakan dalam berbagai kapasitas dan konteks terlepas dari teknologi yang digunakan [3].

D. Promo

Promo merupakan bentuk potongan harga yang ditawarkan oleh pemilik bisnis yang berguna untuk menarik pelanggan berbelanja. Informasi mengenai promo kini dicari oleh masyarakat karena memberikan keuntungan untuk pelanggan dalam berbelanja. Untuk menemukan info promo dapat dicari melalui sosial media, web ataupun media cetak [4].

E. Artikel

Artikel merupakan sebuah informasi untuk memberikan pengguna wawasan terkait berita acara maupun pemberitahuan penting. Artikel dalam sebuah layanan digital perlu ada yang berguna supaya pengguna tidak ketinggalan dalam mendapatkan informasi penting yang diumumkan oleh layanan aplikasi yang digunakan.