

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu dasar dalam mendukung dan mendapatkan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun dan membuat penelitian menjadi lebih mudah untuk dikembangkan berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu dilakukan peneliti di masa lalu untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mengumpulkan informasi tentang topik tertentu. Penelitian terdahulu menjadi dasar untuk penelitian baru karena dapat memberikan wawasan tentang apa yang sudah diketahui, metode yang digunakan di masa lalu, penemuan yang dilakukan dan kemungkinan celah pengetahuan yang masih ada. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki pembahasan yang sejenis dan menjadi dasar penulis dalam melakukan penelitian :

1. A. Perdana dan D. Setyorini (2022) melakukan penelitian untuk menemukan solusi untuk alur sistem yang digunakan CV Rizky Food dalam melakukan penjualan makanan olahan ikan beku . Mereka melakukan penelitian ini karena pencatatan transaksi penjualan, laporan penjualan kepada pemilik, ruang database, sering terjadi *human-error*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sistem penjualan ikan beku pada CV Rizky Food yang dapat digunakan oleh karyawan sehingga dapat mencapai ketepatan dan kecepatan dalam melakukan pekerjaan dalam setiap harinya dan mengurangi *human-error* dari karyawan.[3]

2. Novrini Hasti dan Reza Fahlevi Ahmad (2018) melakukan penelitian untuk mengatasi masalah yang ada pada toko Cucko Bandung dalam proses penjualan sandal dikarenakan untuk pemesanan masih dilakukan konsumen dengan datang ke toko langsung, hal ini kurang baik karena tidak ada informasi yang detail mengenai sandal pada toko cucko untuk konsumen. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, dan observasi dengan pendekatan sistem yang digunakan yaitu terstruktur, sedangkan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *prototyping*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website yang mempermudah proses pelayanan penjualan, pemesanan serta pengolahan data pada toko Cucko Bandung.[4]

Alasan penulis mengambil contoh penelitian terdahulu tersebut dikarenakan memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang sedang dibahas, yaitu membantu proses penjualan dan aktifitas dari staff yang bekerja agar dapat bekerja dengan ketepatan dan kecepatan serta mengurangi *human-error* yang dapat terjadi pada proses penjualan. Sedangkan, perbedaannya ada pada metode penelitian. Pada penelitian yang di lakukan di CV Rizky Food menggunakan metode *waterfall* dan pada toko Cucko Bandung menggunakan metode penelitian terstruktur. Sedangkan, pada sistem aplikasi BeliFish pada CV Volka menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dengan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *prototyping*.

2.2. Undang-undang GEMARIKAN (Gemar Makan Ikan)

Kebutuhan pokok manusia yang paling utama adalah pangan, sehingga pemenuhannya dijamin sebagai hak asasi manusia dalam Undang-Undang Dasar

Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sebagai upaya untuk mencapai sumberdaya manusia yang berkualitas. Indonesia, sebagai negara dengan jumlah penduduk besar dan sumberdaya alam serta pangan yang beragam, dapat mencukupi kebutuhan pangannya dengan berdaulat dan mandiri. Pasal 50 ayat 3 Undang-undang Nomor 18 tahun 2012 tentang Pangan mengamanatkan bahwa Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah perlu mempromosikan penggunaan pangan lokal untuk mendukung kedaulatan, kemandirian, dan ketahanan pangan nasional.

Kementerian Kelautan dan Perikanan berperan aktif dalam promosi peningkatan konsumsi ikan melalui Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (GEMARIKAN) dengan tujuan membangun kesadaran gizi masyarakat agar gemar mengkonsumsi ikan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga berkolaborasi dengan Kementerian Kelautan dan Perikanan dalam mempromosikan penggunaan pangan berbasis komoditas perikanan. Melalui situs/website GIKIA, Kementerian Kesehatan RI turut berpartisipasi dalam memperkenalkan ikan sebagai sumber protein yang penting bagi kesehatan masyarakat.

Dalam konteks ini, "ikan" didefinisikan berdasarkan UU No. 45 Tahun 2009 sebagai segala jenis organisme yang seluruh atau sebagian dari siklus hidupnya berada di dalam lingkungan perairan, termasuk perairan laut, tawar, dan payau. Adapun untuk menambah wawasan tentang ikan dan untuk membedakan ciri-ciri ikan segar dan ikan tidak segar, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. 1 Ciri-ciri Ikan Segar dan Tidak Segar

CIRI – CIRI IKAN	
Kulit	
SEGAR	TIDAK SEGAR

<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna terang dan jernih 2. Masih Kuat mebungkus tubuh, tidak mudah sobek, terutama bagian perut 3. Warna – warna khusus pada ikan masih terlihat jelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna suram, pucat dan banyak mengandung lendir 2. Terlihat mengendur di beberapa tempat dan mudah robek 3. Warna khusus sudah mulai hilang
SISIK	
SEGAR	TIDAK SEGAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempel kuat pada tubuh sehingga sulit dilepas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah terlepas dari tubuh, bahkan beberapa sudah terlepas
MATA	
SEGAR	TIDAK SEGAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlihat terang, jernih, menonjol dan cembung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlihat suram, tenggelam dan berkerut
INSANG	
SEGAR	TIDAK SEGAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berwarna merah segar, terang dan lamella insang terpisah 2. Insang tertutup oleh lendir berwarna jernih dan berbau segar spesifik ikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berwarna coklat suram atau abu – abu dan lamella insang berdem-petan. 2. Lendir insang keruh dan berbau asam menusuk hidung
DAGING	
SEGAR	TIDAK SEGAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekstur daging kenyal, menandakan rigormortis masih berlangsung 2. Daging dan bagian tubuh lainnya berbau segar spesifik ikan 3. Bila ditekan dengan jari, tidak tampak bekas lekukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekstur lunak, menandakan rigormortis sudah selesai 2. Daging dan bagian tubuh lainnya sudah mulai berbau busuk 3. Bila ditekan dengan jari, tampak bekas lekukan

4. Melekat kuat pada tulang 5. Daging perut khusus-nya, utuh dan kenyal 6. Warna daging putih atau spesifik jenis ikan.	4. Daging mudah terlepas dari tulang 5. Daging perut khususnya, lembek dan isi perut mudah/sering keluar 6. Warna daging kuning kemerahan terutama di sekitar tulang atau sudah tidak spesifik jenis ikan
KEBERADAAN DI DALAM AIR	
SEGAR	TIDAK SEGAR
1. Tenggelam	1. Mengapung atau melayang dalam air

2.2. Deskripsi Teori-Teori Pendukung

2.2.1. Definisi aplikasi

Aplikasi adalah aplikasi komputer yang memberi pengguna akses ke fitur atau tugas khusus untuk menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya. Aplikasi dapat digunakan untuk berbagai hal, seperti produktivitas, hiburan, komunikasi, pendidikan, dan lainnya. Adapun definisi dari aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- i. David M. Kroenke dan David J. Auer (2010) : “ Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas-tugas khusus atau memberikan layanan kepada pengguna. ”
- ii. Aminah Hassan (2013) : “ Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk memberikan fungsionalitas dan manfaat langsung kepada pengguna. ”

iii. Menurut John W. Satzinger, et al (2014): “ Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan bisnis atau organisasi tertentu. Aplikasi dapat berjalan di berbagai platform, seperti desktop, web, atau perangkat seluler. ”

2.2.2. Definisi penjualan

Definisi penjualan secara umum merupakan suatu proses pemasaran dan pertukaran produk maupun layanan kepada konsumen yang bertujuan mendapatkan keuntungan dari penjualan tersebut. Aktivitas penjualan melibatkan identifikasi prospek atau calon pembeli, membangun hubungan, menyampaikan informasi tentang produk atau layanan, memenuhi kebutuhan pelanggan, dan menutup transaksi penjualan. Adapun definisi dari penjualan menurut ahli yaitu :

- i. Philip Kotler (2017) : " Penjualan adalah proses persuasif dimana penjual mengkomunikasikan nilai produk atau layanan kepada pelanggan potensial dengan tujuan mencapai keputusan pembelian. "
- ii. Zig Ziglar (2002) : "Penjualan adalah proses membangun hubungan, menemukan kebutuhan, dan mencari cara untuk memenuhinya dengan tujuan membantu orang lain mendapatkan apa yang mereka inginkan."
- iii. Neil Rackham (1988) : "Penjualan adalah proses menciptakan hubungan dengan pelanggan, memahami kebutuhan mereka, dan menemukan cara untuk memberikan solusi yang memenuhi kebutuhan tersebut."

2.2.3. Definisi aplikasi penjualan

Semacam perangkat lunak yang disebut "aplikasi penjualan" dibuat secara tegas untuk mempermudah proses penjualan dan tugas-tugas terkait dalam perusahaan atau bisnis. Program-program ini dapat membantu mengotomatiskan

sejumlah proses terkait penjualan, termasuk pemrosesan pesanan, penagihan, manajemen pelanggan, pelacakan penjualan, dan pelaporan. Aplikasi penjualan dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas, mempercepat proses penjualan, mengoptimalkan kontrol inventaris, meningkatkan layanan pelanggan, dan melacak kinerja penjualan secara keseluruhan.

2.3. Deskripsi Piranti Pendukung

2.3.1 Pengertian website

Perkembangan teknologi internet yang sangat cepat disebabkan oleh banyak faktor diantaranya pola pikir masyarakat harus mengikuti perkembangan yang terjadi, untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat maka salah satu sarana yang baik adalah dengan menggunakan aplikasi website. Website adalah suatu jaringan yang bisa mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi secara luas, kemudian web juga dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapapun melalui internet.

Menurut Bekti (2015: 35) “ website adalah sekumpulan halaman-halaman yang dimaksudkan untuk memperlihatkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, yang bersifat statis maupun dinamis agar membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terhubung dan masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.”

Kemudian menurut Rahmadi (2013: 1) “ website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya.”

Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013: 1) “Website dibagi menjadi 2 kelompok yaitu grup kanan dan grup kiri. Website bisa juga disebut website dinamis dan website statis.

1. website statis

Website statis adalah website yang memiliki halaman yang kontennya tidak berubah-ubah.

2. website dinamis

Website dinamis merupakan website yang secara struktut ditujukan untuk update sesering mungkin.”

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman-halaman yang bisa menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang dihubungkan melalui jaringan-jaringan halaman dan dapat diakses melalui internet. Kemudian website dibagi menjadi dua golongan yaitu website statis dan website dinamis.

2.3.2 Arsitektur jaringan

Arsitektur jaringan dapat dinyatakan sebagai rancangan alur komunikasi media elektronik. Sebuah arsitektur jaringan adalah satu set(lapisan) dan protokol. Lapisan ini dirancang untuk melayani lapisan di atasnya. Arsitektur jaringan dibagi menjadi tiga jenis yaitu LAN (*Local Area Network*), MAN (*Metropolitan Area Network*), dan WAN (*Wide Area Network*).

2.3.3 Use case diagram

Use Case Diagram adalah salah satu jenis diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* diagram berjalan dengan cara menjelaskan tipikal hubungan-hubungan antar *user* (pengguna) pada sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system digunakan.

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:46) menyimpulkan bahwa, “*Use Case* adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor”.

Menurut Pratama (2019), “*Use case* diagram adalah diagram yang menggambarkan grafis dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case* diagram tidak menjelaskan secara detil tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *Use Case*, aktor, dan sistem. Di dalam use case ini akan diketahui fungsi-fungsi apa saja yang berada pada sistem yang dibuat”. [5]

2.3.4. Activity diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kelakuan atau kegiatan sistem yang dirancang. Activity diagram tergolong ke dalam kategori behavior diagram dan bagian dari unified modelling language.

Menurut Rosa & Shalahuddin (2015:161) Mengemukakan bahwa “ Diagram atau bagan aktivitas atau Activity diagram menampilkan gambar dari workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang ada pada perangkat lunak.”

Menurut Novitasari (2018), pengertian “activity diagram atau bagan aktivitas adalah penggambaran alur aktivitas yang dilakukan pada suatu sistem berjalan. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan aktivitas pada program tanpa melihat koding atau tampilan.”

Maka dari itu, activity diagram dapat diartikan sebagai diagram yang menggambarkan rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.