

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Dasar

2.1.1 Sistem

Kumpulan komponen serta elemen yang dapat bekerja sama dalam mencapai target bersama disebut sistem. Menurut Ladjamudin (2013) “Sistem adalah wujud dari pembauran antara komponen karena memiliki maksud yang berbeda pada setiap bagian sistem tersebut”. Sedangkan menurut Sutabri (2012) “Sistem ialah kumpulan elemen, faktor, dan variabel yang terorganisasi, saling berhubungan, dan bergantung”. Dari pemahaman itu kita bisa simpulkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang melakukan beberapa fungsi dalam melakukan beberapa aktifitas secara bersamaan dalam menuju suatu target tertentu.

1. Karakteristik Sistem

Karakteristik termasuk dalam kumpulan komponen yang wajib dimengerti saat mengidentifikasi pembentukan suatu sistem (Hutahaean, 2015:3). Karakteristik yang relevan adalah :

a. Komponen Sistem

Komponen sistem adalah elemen-elemen yang secara bersama-sama menciptakan suatu kesatuan. Elemen sistem bisa menjadi unsur dari suatu sistem.

b. Batasan Sistem

Apa yang dapat memberikan batasan sistem dari lingkungan eksternal disebut batas sistem. Batas sistem ini memperkuat sistem, yang tampaknya menunjukkan seberapa jauh jangkauan sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem

Sesuatu yang terdapat di luar parameter yang bisa memengaruhi sistem disebut lingkungan eksternal sistem.

d. Penghubung Sistem

Sarana atau media yang diperlukan untuk menjadi penghubung perangkat dari suatu subsistem ke yang lainnya disebut konektor sistem.

e. Masukan (*Input*)

Sesuatu yang dapat masuk ke sebuah komponen sistem disebut dengan masukan, dan energi tersebut bisa berupa sinyal sustain atau input.

f. Keluaran (*Output*)

Sesuatu yang diwujudkan dari pengolahan yang sudah diolah dan diubah menjadi *output* yang berfungsi disebut daya keluaran sistem.

Suatu sistem dapat memiliki bagian proses yang nantinya mengubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan memproses masukan berupa bahan baku & bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

g. Pengolahan Sistem

Agar dapat mengubah *input* menjadi *output*, dibutuhkan pengolah yang disebut pengolahan sistem.

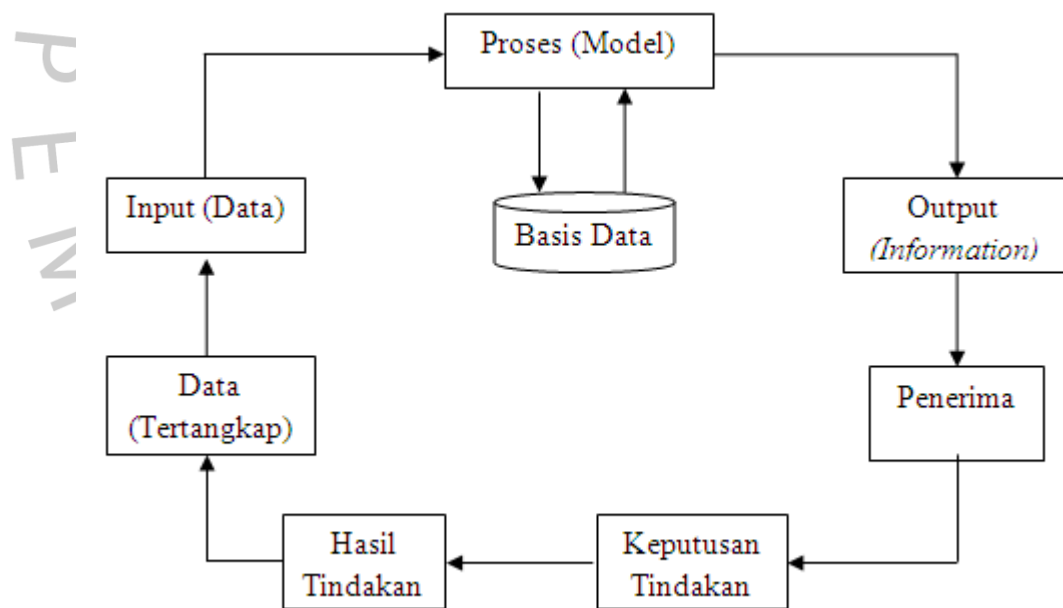
h. Tujuan Sistem

Hal utama yang paling dibutuhkan sistem adalah tujuan yang bisa menentukan masukan yang sistem butuhkan dan dikeluarkan.

2.1.2 Informasi

Fakta, nilai maupun penjelasan dari data yang dibuat agar lebih bermanfaat bagi penerima disebut dengan informasi. Informasi berfungsi sebagai penambah pengetahuan karena memberikan gambaran mengenai permasalahan sehingga dapat mengambil keputusan lebih cepat. Tujuan dari informasi adalah untuk membantu penerima untuk mengetahui sesuatu. (Hutahaean, 2015).

Siklus informasi terdiri dari data yang diproses untuk menciptakan informasi dengan memakai cara tertentu. Data diolah menjadi informasi, penerima menerima informasi, menarik kesimpulan dan melakukan tindakan yang menghasilkan beberapa data. Data ini dikumpulkan sebagai input dan diproses lebih lanjut. Proses tersebut dapat dikenal dengan siklus pemrosesan data.



Gambar 2. 1 Siklus Informasi

Sumber: Hutaehan (2015)

Mutu informasi adalah keluaran yang dibuat untuk menilai mutu keluaran dari sistem informasi (Saputro, dkk, 2016). Variabel

ini memberikan gambaran tentang kualitas informasi, yang diukur dengan indikator pengukuran kualitas informasi meliputi akurasi informasi, hubungan, kepaduan informasi, dan tidak sulit dipahami (Tan, dkk, 2015).

2.1.3 Sistem Informasi

Dari perbedaan pendapat berdasarkan penelitian di atas mengenai pengertian sistem dan informasi, bisa diartikan bahwa sistem informasi ialah kumpulan data, dikelompokkan dan diolah dalam bentuk yang menjadi informasi yang bermanfaat serta berharga bagi siapapun yang menerimanya.

Menurut (Seah, 2020) Sistem informasi adalah gabungan dari banyak unsur yang bekerja sama dalam menghasilkan informasi untuk memelihara jalur komunikasi dalam suatu organisasi.

Menurut Sutabri (2016) Informasi dianggap layak jika memenuhi kriteria berikut:

1. Bebas dari kesalahan, *misrepresentation*, serta harus jelas merefleksikan maknanya, karena ada potensi dari sumber informasi ke penerima informasi untuk menimbulkan interferensi.
2. Penerimaan informasi yang tepat waktu tidak boleh ditunda, jika ditunda, nilai informasi tidak tersedia. Informasi ialah suatu pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Apabila informasi terlambat diterima, hal itu mengganggu kegiatan pengambilan keputusan dan dapat membahayakan organisasi.
3. Relevansi informasi bervariasi dari orang ke orang, departemen ke departemen, sehingga informasi harus dikirim ke penerima yang tepat. Misalnya, informasi tentang kerusakan mesin lebih relevan bagi staf teknis perusahaan daripada staf administrasi.

2.1.4 Penjualan

Penjualan menurut Mulyadi (2008) adalah: “aktifitas yang dilaksanakan bagi seorang penjual ketika menjual barang atau jasa dengan mengharapkan keuntungan dari penjualan tersebut bisa disebut dengan perpindahan atas hak barang atau jasa dari penjual kepada pembeli”. Penjualan terlaksana ketika barang atau jasa dikirimkan dan melakukan pelunasan terhadap pembelian. Jenis penjualan dibagi menjadi:

1. *Trade Selling*, terjadi ketika produsen membolehkan *reseller* untuk mencoba meningkatkan distribusi produknya.
2. *Missionary Selling*, memaksimalkan nilai jual dengan menggerakkan pembeli untuk memesan melalui *dealer* organisasi.
3. *Technical Selling*, memaksimalkan nilai jual dengan memberikan masukan serta paduan kepada pengguna produk.
4. *New Business Selling*, meningkatkan penjualan dengan mencari dan mengubah calon konsumen baru menjadi pembeli.
5. *Responsive Selling*, Produsen mempunyai distributor sendiri yang dapat memenuhi kebutuhan *customer*. Bentuk penjualan di sini ialah mengemudi rute dan eceran. Jenis penjualan ini tidak menghasilkan banyak pendapatan, tetapi pelayanan yang bagus dan hubungan dengan pelanggan yang senang bisa menjadikannya pelanggan tetap. (Basu, 2019:11-12).

Keahlian organisasi ketika melakukan penjualan produk dapat menentukan keberhasilannya dalam menghasilkan laba, jika tidak dapat menjualnya maka organisasi akan mengalami kerugian. Tujuan umum penjualan adalah :

1. Meningkatkan hasil jual secara menyeluruh serta memaksimalkan penjualan agar semakin produktif.
2. Menjaga kedudukan pemasaran yang ampuh dengan kunjungan bertahap untuk mencari penjelasan mengenai produk baru.
3. Penjualan dapat dilakukan sesuai rencana sebelumnya. Penjualan tidak konstan berjalan mulus, laporan untung ruginya organisasi sangat dipengaruhi berdasarkan pasar penjualan. Lingkungan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan perusahaan.

2.1.5 Sistem Informasi Penjualan

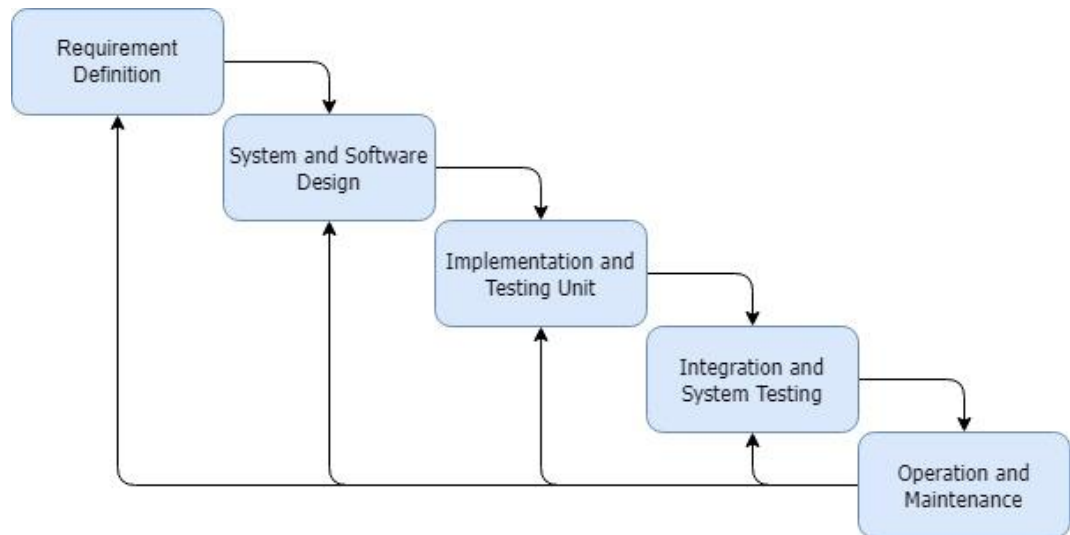
Berdasarkan Yulianti pada Furqon (2013:18) “Sistem informasi yang difungsikan untuk melakukan pengolahan informasi ke suatu penjualan bisa disebut dengan sistem informasi penjualan. Oleh sebab itu, sistem informasi penjualan mampu memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi, mengakomodasi prosedur, merupakan fungsi manajemen dan strategis dari sistem penjualan serta menghasilkan laporan yang diperlukan”.

2.1.6 Pengertian *System Development Life-Cycle* (SDLC)

Pengertian *System Development Life Cycle* (SDLC) menurut Kendall dan Julie dalam (Pratama, 2021) ialah kegiatan yang menyediakan model untuk perangkat lunak atau manajemen perangkat lunak dan siklus pengembangan. SDLC menerapkan pendekatan langkah demi langkah untuk analisis dan desain sistem melalui beberapa langkah analisis dan tindakan pengguna.

SDLC merupakan operasi *logical* yang dipakai oleh *system analyst* dalam mengembangkan sistem informasi yang berisi persyaratan sistem, verifikasi, pelatihan, dan kepemilikan. SDLC serupa menggunakan teknik pengembangan air terjun. Secara umum, SDLC memiliki enam fase pengembangan, yaitu

perencanaan, analisis, desain, fase implementasi, pengujian, serta perawatan. Pada **Gambar 2.2** berikut ialah visualisasi model air terjun seperti di bawah ini:



Gambar 2. 2 SDLC Waterfall

Sumber: Falahah Suprpto

1. Analisis kebutuhan

Pada langkah awal, Penulis melakukan analisis agar dapat memahami dengan benar tentang kebutuhan yang dibutuhkan. Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang diimplementasikan dianalisis dan ditentukan. Langkah ini wajib diselesaikan buat menerima desain yang akurat.

2. Desain sistem dan perangkat lunak

Langkah selanjutnya merupakan proses perencanaan untuk merancang sistem dan *software*. Penjadwalan terjadi ketika persyaratan sepenuhnya dicatat.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Selama fase implementasi dan *testing*, rancangan aplikasi diubah menjadi bahasa pemrograman yang ditentukan. Program yang dibuat akan dilakukan pengujian untuk kedua unit tersebut.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Menyatukan semua komponen subprogram yang akan diuji keseluruhan sistemnya (*system test*).

5. Operasi dan pemeliharaan

Menjalankan program pada lingkungannya serta melaksanakan kegiatan perawatan, pembiasaan, dan transformasi yang dihasilkan dari penyesuaian terhadap keadaan aktual.

2.1.7 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) ialah model yang memvisualisasikan, memaparkan, mengilustrasikan, merencanakan & mendokumentasikan pengembangan sistem informasi dengan paradigma berorientasi objek. UML memiliki diagram-diagram yang memudahkan pihak-pihak untuk memodelkan sistem yang akan dikembangkan. (Waruwud dan Nasution, 2018)






Berikut merupakan diagram-diagram UML yang nantinya akan dibuat oleh Penulis dalam melakukan penelitian ini, yaitu :

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram ialah fungsi yang memvisualisasikan sifat sistem pada keadaan yang berbeda pada saat sistem menanggapi permintaan aktor utama. Aktor utama membuat persyaratan ke mengenai target dan sistem menanggapi (Valacich dan George, 2016). Simbol-simbol berikut ini nantinya akan

digunakan pada saat membuat *use case* diagram seperti yang ditunjukkan oleh **Tabel 2.1**.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

SIMBOL	FUNGSI
	<i>Actor</i> Mendeskripsikan pengguna yang dapat berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i> Deskripsi dari urutan aksi yang ditampilkan sistem antar sistem dengan aktor
	<i>Association</i> Abstraksi hubungan antara aktor dan use case
	<i>Include</i> Menggambarkan use case yang termasuk fungsionalitas dari use case lain
	<i>Extend</i> Menggambarkan use case yang termasuk fungsionalitas dari use case lain jika suatu kondisi terpenuhi

2. Activity Diagram




Pada karya Rosa A.S. dan Shalahuddin yang memiliki judul “Perancangan Sistem Informasi dan Implementasinya” menyatakan bahwa *activity diagram* adalah gambaran proses




aktifitas suatu sistem yang tersedia pada *software*, bukan perilaku suatu *actor*”

Berdasarkan Sukamto dan Salahuddin (2018:161), “*Activity diagram* memaparkan alur kerja atau fungsi sistem yang terdapat pada perangkat lunak, atau proses bisnis atau *menu*. *Activity diagram* merepresentasikan aksi sistem yang dilakukan oleh aktor. Biarkan sistem yang melakukan aksi, bukan aksi”.

Dari dua pernyataan di atas, penulis membuat kesimpulan bahwa diagram aktivitas adalah bagan alir yang memvisualisasikan aktivitas pengguna dalam sistem dan langkah-langkah pemrosesan secara berurutan. Berikut adalah simbol diagram aktifitas yang digunakan seperti yang terlihat pada **Tabel 2.2.**

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram


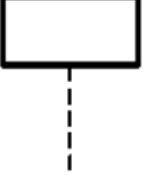

SIMBOL	FUNGSI
	<i>Start</i> Status awal pengerjaan aktivitas
	<i>Activity</i> Kegiatan yang dilakukan terhadap sistem, umumnya menggunakan kata kerja.
	<i>Decision</i> Menandakan sebuah <i>activity</i> terdapat keputusan yang harus dibuat dalam aliran kerja






	<i>Join</i> Untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	<i>End</i> Menandakan sebuah proses activity telah berakhir
	<i>Swim Lane</i> Pembagian alur bisnis atas aktivitas yang terjadi.

3. Sequence Diagram

Berdasarkan (Sukanto dan Salahuddin, 2018:165), “*sequence diagram* menunjukkan disposisi objek dalam *use case* dengan memvisualisasikan masa hidup menggunakan informasi yang dikirim & diterima oleh objek”. Di bawah ini ialah simbol yang nantinya akan dipakai oleh Penulis untuk menghasilkan diagram urutan seperti yang terdapat pada **Tabel 2.3**.

Tabel 2. 3 Simbol diagram alur


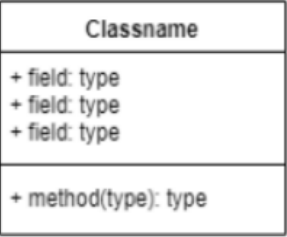




SIMBOL	FUNGSI
	<i>Actor</i> Entitas yang ada di luar sistem dapat menjadi aktor atau perangkat lain dari sistem
	<i>Lifeline</i> Menggambarkan sebuah entitas tunggal pada sequence diagram.
	<i>Recursive</i> mendeskripsikan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri

	<i>Boundary Class</i> Mendeskripsikan interaksi antarmuka oleh aktor.
	<i>Control Class</i> mendeskripsikan hubungan antara <i>Boundary</i> pada <i>table</i> .
	<i>Entity Class</i> mendeskripsikan hubungan antar proses kegiatan yang akan dilakukan
	<i>A focus of control and alive line</i> mendeskripsikan mulai dan berakhirnya sebuah pesan
	<i>Message</i> simbol pesan antar <i>class</i>

4. *Class Diagram*

Berdasarkan (Sukamto dan Salahuddin, 2018:141) “Diagram kelas atau dapat disebut dengan *class diagram* memvisualisasikan suatu susunan sebuah sistem dengan mendefinisikan *class* yang akan dipakai untuk menciptakan sistem tersebut. Di bawah ini, adalah simbol dari operasi pembuatan diagram kelas yang terdapat pada **Tabel 2.4**.

Tabel 2. 4 Class Diagram Symbol

SIMBOL	FUNGSI
	<p><i>Association</i></p> <p>Merupakan antar <i>class</i> yang saling terhubung satu dengan yang lain secara konsep.</p>
	<p><i>Class</i></p> <p>Kumpulan objek yang memiliki <i>attribute</i> dan <i>operation</i> yang sama.</p> <p><i>Attribute</i>, merupakan properti dari sebuah <i>class</i>.</p> <p><i>Operation</i> merupakan hal yang dapat dilakukan oleh sebuah <i>class</i>.</p>
	<p><i>Aggregation</i></p> <p>Merupakan garis yang menangani objek-objek salah satunya ialah bagian dari yang lain.</p>
	<p><i>Composition</i></p> <p>Merupakan sebuah agregasi yang kuat dimana bagian dari sebuah objek pada keseluruhan objek.</p>
	<p><i>Dependency</i></p> <p>Merupakan sebuah garis berfungsi menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> lain.</p>
	<p><i>Generalization</i></p> <p>Merupakan suatu garis yang bertujuan untuk meneruskan struktur data dan objek induk kepada objek anak yang dituju.</p>

2.1.8 *Database Management System (DBMS)*

Basis data atau *database* ialah kumpulan data atau informasi di mana diatur menurut kriteria relasional tertentu. Basis data didefinisikan sebagai informasi penting, karena berguna sebagai dasar untuk mengkomunikasikan informasi kepada pengguna.

DBMS adalah *software* yang dapat menyimpan, mengelola, dan mengakses data dengan cara yang mudah. DBMS adalah suatu yang menggabungkan database ke aplikasi, menjaga agar tetap teratur dan mudah diakses.

Target penting dalam menggunakan DBMS adalah untuk menghindari lalu lintas saat memproses data. DBMS merupakan jembatan bagi *user* dan basis data, yang mengharuskan pengguna untuk menggunakan bahasa basis data tertentu untuk berinteraksi dengan DBMS.

2.1.9 **Pemrograman Web**

Pemrograman web bisa dikatakan sebagai aktifitas membuat aplikasi berbasis web dengan memanfaatkan bahasa pemrograman tertentu agar bisa mengolah data serta mendapatkan informasi yang menarik bagi pengguna Abdulloh (2018:2).

2.1.10 **Bahasa Pemrograman Web**

Sebuah bahasa pemrograman web terdiri dari beberapa elemen bahasa, berikut merupakan pemrogramman yang sering digunakan untuk implementasi sistem:

1. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) ialah bahasa yang diperlukan dalam membangun web. HTML menggunakan bendera untuk mengidentifikasi bagian teks. HTML dianggap sebagai bahasa dasar. Karena jika hanya menggunakan HTML saat membuat website, antarmuka website akan sangat biasa-biasa saja. (Rerung, 2018:18). HTML didefinisikan sebagai bahasa pemrogramman yang berfungsi untuk kelola laman web.

Sayangnya, HTML sebatas untuk pembuatan laman web statis. Oleh karena itu, HTML sering digabungkan dengan bahasa pemrograman lain (Wardana, 2016:3). Dari pengertian di atas, HTML merupakan bahasa pemrograman yang dipakai dalam dokumen *website*, atau bahasa standar untuk mentransmisikan informasi melintasi *website*, memungkinkan halaman *website* ditampilkan di mana saja, di mana saja, statis dan terpasang.

2. CSS

Cascading style sheet (CSS) berarti gaya tata letak berlapis, mengartikan bahwa komponen-komponen yang diformat akan mempunyai komponen pengikut, elemen pengikut pada komponen itu akan menyertakan pemformatan komponen induk". CSS merupakan bahasa pemrograman yang dipakai ketika ingin meningkatkan antarmuka serta nuansa web (Solichin, 2016:10). Berlandaskan definisi tersebut, maka bisa dikatakan CSS merupakan bahasa yang bisa memudahkan *programmer* dalam membuat *website* dan memberikan efek animasi yang indah.

3. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) ialah bahasa pemrograman yang biasanya dipakai ketika ingin mengubah landasan *code* program yang menjadikan kode mesin *client server* yang bisa dimengerti mesin yang campurkan dengan bahasa HTML Menurut (Supono & Putratama, 2018:1). PHP adalah bahasa skrip yang sering digunakan oleh *programmer* untuk mengembangkan halaman web yang atraktif dan interaktif dengan pengguna (Wardana, 2016:1).

4. JavaScript

JavaScript difokuskan dalam penanganan *client services* dan membuat elemen *website menjadi* lebih aktraktif, dan digunakan ketika ingin menambahkan fungsionalitas dan kemudahan ke laman *web* (Solitin, 2016:11). Menurut Sibero (2013:150), “*Javascript* merupakan bahasa pemrograman dibuat khusus untuk bekerja di *browser web*.” Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan di atas, dengan itu dapat kita simpulkan bahwa *Javascript* ialah bahasa pemrograman sisi klien, skrip yang menjalankan situs web dan membuat halaman lebih interaktif.

2.2 Tinjauan Studi

Untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang saya teliti saya melakukan kajian literatur terhadap beberapa jurnal untuk diantaranya:

1. Mengkaji literature review pada jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Bunga Flanel Berbasis Web Pada Toko Ameng Shop Jakarta” yang ditulis oleh Ariska Nofatriani pada tahun 2018, diterbitkan oleh Universitas Bina Sarana Informatika. Masalah yang diambil dari jurnal ini adalah sistem penjualan pada Ameng Shop bersifat konvensional karena pembeli yang ingin menyelesaikan pembelian wajib mengunjungi toko secara langsung. Sehingga membuat pembeli harus meluangkan tenaganya hanya untuk membeli atau sekadar melihat katalog produknya saja. Masalah yang sudah dijelaskan sudah cukup jelas karena langsung menyebutkan inti dari permasalahan tersebut. Menurut saya masalah yang ada pada Toko Ameng Shop ini adalah toko ini tidak memiliki sistem informasi penjualan online, karena kebanyakan orang biasanya lebih memilih cara efisien dalam melakukan aktivitas pembelian. Kontribusi peneliti dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu memungkinkan konsumen dengan mudah mendapatkan informasi yang tepat dan harga bunga flanel yang ingin mereka ketahui tanpa harus pergi ke toko secara langsung,

memudahkan & proses jual beli di Toko Ameng menjadi lebih cepat, membuka perluasan penjangkauan pasar untuk peningkatan pemesanan & pemesanan pembeli

2. layanan dan memfasilitasi pelaporan karyawan. Sehingga kesimpulan yang didapat adalah Sistem Informasi Penjualan Bunga Flanel Toko Ameng memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi lengkap tentang penjualan Bunga Flanel Toko Ameng. Situs ini menyediakan informasi katalog produk, pilihan pemesanan dan formulir pemesanan produk. Selain itu, sistem informasi penjualan ini memberikan kemudahan dalam pemesanan bunga flanel dan menyimpan informasi transaksi di Toko Ameng. Bukti yang kuat dalam mendukung kesimpulan tersebut dapat dilihat dari Use Case Diagram pada halaman penjualan, sistem informasi penjualan dibuat dengan proses yang memudahkan pembeli dalam melakukan aktivitas pembelian.

3. Mengkaji literature review pada jurnal yang memiliki judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUNGA BERBASIS WEB” yang ditulis oleh Wildy Y. P. Taroreh pada tahun 2013, diterbitkan oleh Jurnal UNSRIT. Masalah yang diambil dari jurnal ini adalah Tidak ada fasilitas website jual beli di Kota Tomohon, sehingga membuat masyarakat Kota Tomohon masih ragu dalam memesan barang melalui internet, seperti layanan penjualan bunga. Inti masalah yang didefinisikan masih samar-samar dari permasalahan yang dihadapi oleh peneliti. Menurut saya masalah yang ada pada jurnal ini adalah bagaimana cara membuka wawasan dan keberanian masyarakat Kota Tomohon dalam melakukan transaksi. Kontribusi peneliti dalam penelitian ini yaitu membuat sebuah sistem jual beli online di Kota Tomohon, mempermudah masyarakat Kota Tomohon dalam menjual dan membeli bunga, serta menambah wawasan teknologi informasi bagi masyarakat Kota Tomohon. Sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah dengan adanya website penjualan bunga online di Kota

Tomohon masyarakat dapat lebih mudah dalam melakukan transaksi jual beli bunga. Tidak ada bukti jelas untuk mendukung kesimpulan dalam jurnal tersebut.

4. Mengkaji literature review pada jurnal yang berjudul “Penerapan E-Commerce Pada Toko Bunga Underwear” yang ditulis oleh Wirhan Fahrozi, Samsir, Dedek Indra Gunawan Hts pada tahun 2020, dicetak dengan Lembaga Penelitian & Pengabdian (LPPM) Universitas Al Washliyah Labuhanbatu. Masalah yang diambil dari jurnal ini adalah Toko bunga Underwear masih bersifat konvensional dan pencatatan data-data yang masih manual, sehingga membuat pelanggan harus mengunjungi langsung etalase toko dan karyawan harus secara teliti mencatat data-data. Masalah pada penelitian ini sudah didefinisikan dengan jelas. Menurut saya masalah yang terjadi pada Toko bunga Underwear adalah karena toko tersebut tidak menggunakan sistem informasi penjualan terkini. Kontribusi peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan membuat aplikasi belanja online Toko bunga Underwear, bertujuan untuk memudahkan pelanggan membeli produk, serta memperluas pasar dan menambah jumlah pelanggan di Toko bunga Underwear. Pada kesimpulannya, Aplikasi toko online Toko bunga Underwear ini dirancang berbasis daring dengan target untuk mempersingkat serta meringankan pemilik dalam melakukan kelola penjualan. Toko online dapat membuat laporan acara pesanan secara gesit dan efektif yang akhirnya bisa menunjang aktivitas dalam mengolah penjualan. Dengan melihat tampilan pada laporan transaksi penjualan produk membuktikan bahwa aplikasi ini dirancang dengan baik tetapi tidak ada bukti jelas untuk mendukung kesimpulan dalam jurnal tersebut.

5. Mengkaji literature review pada jurnal yang berjudul “PERAN E-COMMERCE DALAM PENGEMBANGAN BISNIS” yang ditulis oleh Y.L.R Rehatalanit pada tahun 2016, diterbitkan oleh JURNAL TEKNOLOGI INDUSTRI. Masalah yang diambil dari jurnal ini adalah dalam dunia korporasi, kemungkinan perdagangan elektronik masih memumpuni karena potensinya yang tinggi. Dengan demikian, sangat penting untuk pelaku usaha dalam melihat peluang. Masalah yang didefinisikan cukup samar tapi dapat dimengerti. Menurut saya masalah yang ada pada jurnal ini adalah bagaimana cara kita memanfaatkan peran *e-commerce* dalam mengembangkan bisnis. Menurut saya penulisan penelitian ini akan berkontribusi dalam membuka wawasan orang khususnya para pelaku usaha untuk lebih jeli dalam mengambil peluang berbisnis. Dari penjelasan dan uraian di atas tentang pertumbuhan internet yang mendukung *e-commerce*, kita dapat menemukan banyak keuntungan dan peluang *e-commerce* pada dunia usaha yang memiliki persaingan ketat, khususnya pada Indonesia. Dan sebagai seorang pengusaha tentunya perusahaan atau toko online perlu lebih memperhatikan untuk melihat peluang dan mengetahui kekurangan masing-masing. Berdasarkan jurnal ini, hal yang cukup kuat untuk membuktikan kesimpulan tersebut ada pada bagian peluang *e-commerce* dan mencatat bahwa perkembangan pasar perniagaan elektronik di Indonesia mengalami percepatan dalam beberapa waktu terakhir. Riset yang dipublikasikan Asosiasi E-Commerce Indonesia, Google Indonesia & TNS (Taylor Nelson Sofres) menunjukkan bahwa, pasar perniagaan elektronik Indonesia senilai 8 miliar dolar AS dan diperkirakan akan meningkat tiga kali lipat terhadap AS bernilai 25 miliar dolar AS. Peningkatan ini juga terkait terhadap angka pengguna internet sebanyak 82 juta pengguna, yang menjadikan *e-commerce* menjadi lahan potensi yang besar.

6. Mengkaji literature review pada jurnal yang berjudul “E-Commerce, Solusi di Tengah pandemi COVID-19” yang ditulis oleh Nurlela pada tahun 2021, diterbitkan oleh Jurnal Simki Economic. Masalah yang diambil dari jurnal ini adalah pandemi Virus Corona 2019 (COVID-19) yang merebak ke hampir semua negara di dunia berakibat besar kepada pertumbuhan ekonomi. Sedemikian rupa sehingga Virus Corona pada tahun 2019 telah melemahkan bisnis-bisnis sehingga banyak yang berhenti beroperasi. Masalah yang sudah dijelaskan sudah cukup jelas karena langsung menyebutkan inti dari permasalahan tersebut. Menurut saya yang menjadi masalah adalah penyebaran covid-19 menyebabkan krisis kesehatan di masyarakat dan menghambat pertumbuhan ekonomi secara umum disebabkan oleh ketidakseimbangan dalam rantai ekonomi, yang dimulai dengan pasokan, produksi dari produsen ke konsumen dan hampir ambruk akibat *lockdown*. Kontribusi peneliti dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu memberikan solusi dengan memanfaatkan e-commerce bagi para pelaku usaha untuk mengatasi dampak covid-19. Berdasarkan analisis data tersebut, bisa dikatakan bahwa sektor perdagangan elektronik dapat berperan penting di masa pandemi Covid-19, yang bermanfaat bagi masyarakat serta perkembangan ekonomi di Indonesia. Semua orang terlibat keuntungan, dan pengusaha, konsumen dan negara. Bagi merchant, e-commerce menjadi solusi mengatasi dampak Covid-19, meningkatkan volume penjualan karena banyak investor yang tertarik dengan sektor ini, meningkatkan jangkauan pemasaran dan mendorong *merchant* untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang diadaptasi di masa pandemi. dan teknologi. Bukti yang kuat dalam mendukung kesimpulan tersebut dapat dilihat dari metode penelitian khususnya jurnal yang dapat diakses secara online dan mengumpulkan informasi dalam dokumen elektronik yang menjelaskan berupa fakta yang tersedia secara online baik dari Indonesia maupun dari luar Indonesia.