

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan pustaka

Andarwati, Mardiana. 2016. Melakukan penelitian “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Core Banking System (CBS) dengan Menggunakan Model DeLone dan McLean “ untuk menentukan pengaruh positif dan intensitas penggunaan CBS terhadap kepuasan pengguna. Selain itu peneliti juga menggunakan metode judgement sampling untuk pengambilan sample.

Prasetyo Budi Widagdo. Melakukan penelitian “Analisis Perkembangan E-Commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia, Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode studi literatur dengan menghubungkan satu literatur dengan literatur yang lain sebagai dasar berargumen.

Muslich, Intan Siti; Irwansyah, 2020. Melakukan penelitian “ Instagram dan Fenomena JASTIP di Indonesia” untuk mengetahui informasi seputar jastip dan dampaknya terhadap kegiatan bisnis dan digital marketing khususnya social media Instagram.

Wafdy, Ahmad Feby Rahman, 2020. Melakukan penelitian “Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Mobile Menggunakan Flutter”. Peneliti membuat aplikasi android berupa *e-commerce* menggunakan *framework flutter* untuk menambah lapangan pekerjaan baru.

Setiaji, Ari; Faisal, Piliang; Nina, Sariana. 2020. Melakukan penelitian “Rancang bangun aplikasi pemesanan desain jersey berbasis android dengan menggunakan teknologi firebase”. Peneliti membuat aplikasi *ecommerce* untuk menjual produk jersey.

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka

No	Sumber	Objek	Teknologi	Hasil
1.	Andarwati, Mardiana. 2016.	Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Core Banking System (CBS) dengan Menggunakan Model DeLone dan McLean. Jurnal Keuangan dan Perbankan. Vol 20 (3) Sept 2016, hal.458-467		Dibuatnya analisis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan CBS dalam keuangan dan perbankan.
2.	Prasetyo Budi Widagdo,	Analisis Perkembangan E-Commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia, Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada		Dibuatnya analisis perkembangan E-Commerce dalam mendorong pertumbuhan ekonomi wilayah di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.
3.	Muslich, Intan Siti; Irwansyah, 2020	Instagram dan Fenomena JASTIP di Indonesia		Dibuatnya analisis untuk mengetahui informasi seputar jastip dan dampaknya terhadap kegiatan bisnis dan digital marketing khususnya social media Instagram.

4.	Wafdy, Ahmad Feby Rahman, 2020	Rancang Bangun Aplikasi <i>E-Commerce</i> Berbasis Mobile Menggunakan Flutter	Flutter	Dibuatnya aplikasi <i>E-Commerce</i> berbasis android untuk memudahkan pembeli dan menambah lapangan kerja baru menggunakan framework flutter
5.	Setiaji, Ari; Faisal, Piliang; Nina, Sariana. 2020.	Rancang bangun aplikasi pemesanan desain jersey berbasis android dengan menggunakan teknologi firebase. Jakarta: Universitas Trilogi.	Firebase	Dibuatnya aplikasi <i>E-Commerce</i> berbasis android untuk menjual produk berupa jersey dengan menggunakan teknologi firebase.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dikembangkan oleh Google Inc. untuk perangkat bergerak seperti telepon pintar dan komputer tablet. Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung dengan menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta manipulasi langsung dengan menggunakan papan ketik virtual untuk menulis teks.

2.2.2 Flutter

Flutter adalah sebuah SDK atau framework open source yang dikembangkan oleh Google untuk membuat atau mengembangkan aplikasi yang dapat berjalan dalam sistem operasi Android dan IOS. Flutter menggunakan

bahasa pemrograman Dart dalam pengkodean. Perbedaan framework flutter dengan yang lainnya yaitu dalam build aplikasi, pada framework ini semua kodenya di compile dalam kode native-nya (Android NDK, LLVM, AOT-compiled) tanpa ada interpreter pada prosesnya sehingga proses compile-nya menjadi lebih cepat. Flutter sendiri memiliki dokumentasi dan package yang terdapat di flutter pun sudah sangat banyak.

2.2.3 Dart

Dart adalah sebuah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google pada tahun 2011 dengan tujuan awal untuk menggantikan JavaScript. Bahasa ini kembali populer setelah dikenalkan untuk mengembangkan Flutter, sebuah UI toolkit dan aplikasi multiplatform dari Google. Dart telah banyak digunakan oleh engineer Google untuk mengembangkan berbagai aplikasi yang terkait dengan bisnis google. Bahasa ini dirancang oleh Lars Bak dan Kasper Lund sebagai bahasa pemrograman yang dapat dengan mudah untuk dipelajari dan disebarakan.

2.2.4 Firebase

Firebase adalah BaaS (Backend as a Service) yang saat ini dimiliki oleh Google. Firebase pertama kali didirikan pada tahun 2011 oleh Andrew Lee dan James Tamplin. Produk yang pertama kali dikembangkan adalah Realtime Database, dimana developer dapat menyimpan dan melakukan sinkronasi data ke banyak user.