

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dapat menjadi jalan acuan penelitian dalam mencari perbandingan serta menemukan pandangan baru bagi penelitian selanjutnya, dan penelitian sebelumnya dapat membantu menunjukan keaslian penelitian. Pada bagian ini peneliti menyampaikan hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait penelitian akan hendak dilakukan. Berikut ialah penelitian terdahulu:

Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Melani Dwi Lusita, Yudi Irwan, Chandra, Eriek Orlando (2022) dengan judul Penerapan Model Rapid Application Development Dalam Membangun Aplikasi E-Commerce Tanaman Hias di Toko Anak Tanaman Berbasis Web	RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Berdasarkan hasil yang bisa disimpulkan pembuatan website bahwa pengujian menggunakan empat browser yang tidak sama diantaranya Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, serta Internet Explore.
2.	Sajiah, Haris Tehuayo, Labusab (2021) dengan judul Perancangan Aplikasi Pelayanan E-Commerce Tanaman Hias Berbasis Android	SDLC (<i>Sistem Development Life Cycle</i>)	Berdasarkan hasil akan di simpulkan bahwa menggunakan software ini pemilik toko bisa langsung melayani pelanggan. Penerapan software

			berbasis android dapat melayani pelanggan secara baik dengan menyampaikan informasi pada pelanggan detail produk serta pemasaran produk yang terdapat dalam perangkat lunak.
3.	Siti Nurdianah, Bagus Hariyanto, Bobby Renvi Haeri, Siti Khotimah (2021) dengan judul Analisis dan Perancangan Toko Online Berbasis Web Pada Tanaman Mini Yogyakarta	Waterfall	Berdasarkan hasil yang disimpulkan dengan adanya website memudahkan pelanggan dalam bertransaksi dan waktu bertransaksi menjadi efisien. Bagi admin penjualan toko tanaman hias mini mendapatkan laporan transaksi dengan cepat dan tepat waktu. Pada bagian pengolahan data berubah dari sistem yang pemesanan ditulis di dalam buku besar menjadi sistem komputerisasi, hal ini mempermudah admin dalam melakukan pendataan.
4.	Daniel Yeri Kristiyanto, Bambang Suhartono (2020) dengan judul	Waterfall	Berdasarkan hasil yang disimpulkan aplikasi web dinamis untuk pemasaran

	Rancang Bangun Aplikasi Web Dinamis Untuk Pemasaran Tanaman Hias Bonsai Pada Paguyuban Sekarsari		tanaman hias bonsai berhasil dibuat dan sesuai dengan digram UML serta telah menerapkan web responsif.
5.	Suradi, Sajiah, Herwin, Muhammad Ramli (2021) dengan judul Perancangan aplikasi Pelayanan E-Commerce Tanaman Hias Berbasis Web	SDCL (<i>Sistem Development Life Cycle</i>)	Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui membantu penjual buat melayani pelanggan secara baik dengan menyampaikan informasi kepada pelanggan detail dan pemesanan tanaman hias di aplikasi. Penerapan software memudahkan pelanggan membeli tanaman hias tanpa datang langsung ke toko dan barang akan diantarkan pada daerah tujuan.
6.	H Hasanah, R A Tirtana (2019) dengan judul Keunggulan Teknologi E-Commerce di Bisnis Tanaman Hias	Metode deskriptif	Berdasarkan hasil yang disimpulkan dengan e-commerce pembeli akan mendapatkan fasilitas yang memudahkan untuk membeli dan memudahkan transaksi penjualan menjadi lebih praktis dalam melakukan transfer.

7.	Dian Ardiansyah, Dwi Yuliandri, Walim Walim, Sani Ilham, Mereanus Lase (2022) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tanaman Bonsai Berbasis Web	Prototype	Berdasarkan hasil perancangan system informasi pemasaran dan penjualan tanaman bonsai membantu pembeli dalam melakukan pemasaran. Selanjutnya memudahkan administrasi untuk kontrol penuh, memudahkan pembelian untuk melakukan transaksi jual beli, dan menggunakan website penjualan ini bisa menjadi media kenaikan pangkat yang efektif bagi pelanggan pencinta tanaman bonsai.
8.	Ujang Maman, Yuni Sugiarti, Nia Kumaladewi (2017) dengan judul Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Tanaman Rumah: Kasus Kebun Pembibitan Yasyifa	RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Berdasarkan hasil yang disimpulkan website dapat membantu penjualan secara online, dapat mengelola data pelanggan dan data pemesanan.
9.	Suprpto, Alfania Lailatul Rizky, Wahyu Dwi Mulyono, Setya Chendro Wibawa (2021) dengan	ADDIE	Berdasarkan hasil yang disimpulkan aplikasi mobile e-commerce berbasis android dapat

	judul Aplikasi E-Commerce Mobile Berbasis Android Pada Tanaman Hias		membuat bisnis tanaman hias lebih berkembang, dalam media pemasaran secara online dengan jangkauan konsumen yang lebih luas dibandingkan dengan penjualan offline.
10	Yaya Suharya, Fauzi Azrina (2021) dengan judul Pembuatan Aplikasi Penjualan Tanaman Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Toko Azrina Flower	Waterfall.	Berdasarkan hasil perancangan system informasi e-commerce pada toko Azrina Flower dapat memberi penyelesaian dalam proses penjualan tanaman serta sebagai penyelesaian pemasaran produk.

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui yang menjadi perbedaan dengan penelitian terdahulu dan sekarang adalah tempat penelitian, serta metode penelitian yang digunakan. Metode yang banyak menggunakan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*), apabila di bandingkan dengan penelitian saat ini menggunakan extreme programming.

Kelebihan SDLC adalah model pengembangan yang lama digunakan dan kekurang nya pantas dilakukan secara bersambungan apabila terdapat perubahan mesti melakukan repitisi siklus. Sedangkan kelebihan *extreme programming* merupakan model yang pengerjaannya tidak perlu banyak waktu dan kekurang nya harus selalu siap dengan perubahan. Persamaan dalam hasil tabel penelitian di atas, bahwa dapat mempermudah pelanggan dalam bertransaksi, mempermudah dalam penyampaian promosi, serta mempermudah admin dalam mengelola data produk.

2.2 Tanaman Hias

Tanaman hias merupakan jenis tumbuhan yang dibudidayakan dengan tujuan buat dinikmati keindahannya. Oleh sebab itu, tumbuhan hias bukan berasal tumbuhan bunga-bunga saja tetapi juga tanaman perkebunan serta kehutanan yang dilihat asal segi bentuknya. Banyak nya jenis tanaman hias pada umumnya untuk menghijaukan, mempercantik dan menciptakan keindahan suatu taman atau sebagai hiasan yang ditempatkan di meja ataupun area rumah (Damayanti & Susanti, 2021). Pada kehidupan sehari-hari produk tanaman hias dibudidayakan untuk dinikmati keindahannya.

2.3 E-commerce

E-commerce merupakan proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan personal komputer . Belanja online artinya bagian berasal e-commerce, dimana cakupan e-commerce lebih luas, tidak hanya usaha, tetapi pula kerjasama dengan mitra usaha. Aktivitas yang bersangkutan dengan proses penjualan atau pembelian produk, jasa ataupun informasi antara satu dengan lainnya, yang dilakukan dengan memanfaatkan computer pada media jaringan seperti internet (Tehuayo, 2021). Bisa disimpulkan e-commerce adalah semua bentuk transaksi penjualan barang atau jasa mulai proses pembelian sampai dengan transaksi yang menghubungkan konsumen secara elektronik.

2.4 Website

Web artinya salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang memakai protokol *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* dan buat mengaksesnya memakai software yang disebut browser (Rachman & Fernando, 2017). Untuk menampilkan data tampilan lainnya sehingga bisa di akses, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.5 Metode *Extreme Programming*

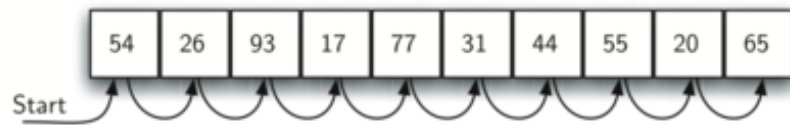
Extreme Programming atau biasa dikenal dengan XP adalah salah satu Metode Agile. Menurut penjelasannya, XP artinya suatu proses rekayasa perangkat lunak yg mencoba menggunakan pendekatan berorientasi objek, serta metode ini ditujukan buat tim skala kecil serta menengah, serta metode ini pula cocok saat tim mempunyai persyaratan yang tidak jelas atau perubahan pada persyaratan yang muncul sangat cepat (Carolina & Rusman, 2019).

Salah satu software yang dibangun menggunakan menggunakan metode XP ialah sistem informasi penjualan perangkat telekomunikasi yang diwujudkan secara online atau disebut pula menggunakan toko online. Proses *extreme programming* terdiri berasal empat tahap, yaitu planning, design, coding, testing (E-commerce et al., 2022).



Gambar 2.1 Metode *Extreme Programming*

2.6 Algoritma *Sequential Search*



Gambar 2.2 Algoritma *Sequential Search*

Algoritma *Sequential Search* artinya teknik pencarian data yang dilakukan secara berurutan dari depan hingga ke belakang sesuai istilah kunci yang di cari dalam array 1 dimensi. Pencarian ialah kegiatan yang berulang dan teratur sehingga dapat membantu pengguna buat mencari lebih banyak data (Maulana et al., 2022).

Data yang dicari lalu ditelusuri di semua elemen array dari awal sampai akhir, dan data yang dicari tidak perlu diurutkan terlebih dahulu, kecuali Jika data yang sama tidak ditemukan data yang sama, artinya data yang dimaksud tidak ada. Terdapat data L yang adalah array berisi n data ($L[0], L[1], \dots, L[n-1]$) dan k adalah data yang akan diambil. Pencarian dilakukan buat menemukan $L[i] = k$ menggunakan i merupakan bilangan index terkecil yang memenuhi kondisi $0 \leq i \leq n-1$. Perlu diketahui bahwa ada kemungkinan data yang Anda cari tidak bisa ditemukan. Algoritma pencarian sekuensial merupakan sebagai berikut (Widodo & Wibowo, 2021):

1. $i \leftarrow 0$
2. ditemukan \leftarrow false
3. Selama (belum ditemukan) dan ($i \leq N$) kerjakan baris 4
4. Jika ($Data[i] = x$) lalu ditemukan \leftarrow true, jika tidak $i \leftarrow i + 1$
5. Jika (ditemukan) maka i merupakan indeks dari data yang dicari, jika data tidak ditemukan berarti data belum ada.

Dengan i merupakan bilangan index terkecil yang memenuhi kondisi $0 \leq i \leq n-1$.