

BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Dahulu

Beberapa studi banding yang berkaitan dengan peneliti saat ini

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Pembahas
1	Eristiantini	2015	Perancangan penjualan dan service toko online di Bengkel IDH Motor Lembang Menggunakan Metode Penelitian Deskripti	<ul style="list-style-type: none"> - Use case diagram, diagram kerja, diagram kolaborasi, diagram kelas dan diagram penyebaran digunakan sebagai perencanaan sistem informasi. Sedangkan implementasi perencanaan sistem adalah Bahasa pemrograman JAVA dan My SQL sebagai basis data. - Hasil dari penelitian ini berupa laporan pekerjaan dan pelayanan yang lebih sederhana kepada konsumen.
2	N.setiadi,R Setiawan	2016	Pengembangan E-Commerce suku cadang di bengkel Anugrah Jaya Motor dekstop Menggunakan Metode Penlitian Unified Software	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini menggunakan Unified Software Development Process (USDP) dan Unified Modeling Language (UML) sebagai model. - Hasil dari penelitian ini adalah rancang bangun aplikasi desktop penjualan Sparepart

			Development Process (USDP)	
3	Mohamad Irfan	2016	Sistem E-Commerce, dan Jasa Service pada Bengkel Central Motor Menggunakan Metode Penelitian Waterfal	<ul style="list-style-type: none"> - Pada Bengkel Central Motor Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan berorientasi objek dan model dari pengembangan yang dilakukan. Teknik dalam pengerjaan seperti flowmap, diagram konteks, data flow diagram (DFD), dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi - Penjualan sparepart dan pelayanan jasa service adalah dengan menggunakan Aplikasi berbasis java dengan software Netbeans 8.0 dan database yang digunakan adalah MySql. Sehingga kendala – kendala yang sering terjadi di bengkel secara maksimal.
4	Choirul Muallifah, Bambang Eka Purnama, Sukadi	2016	Sistem E-Commerce Penjualan Barang Pada Bengkel Karunia Motor Arjosari	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelolaan informasi konvensional tidak dapat menjamin keakuratan informasi yang diberikan, karena informasi yang

			Menggunakan Metode Penelitian Object Oriented Analisis	dihasilkan secara konvensional memiliki persentase human error yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil komputerisasi.
5	Indah Uly Wardati	2013	Perancangan toko online Sparepart mesin di Bengkel Samsi Pacitan Metode Penelitian First Come First Served	<ul style="list-style-type: none"> - Saat memproses data pembelian dan penjualan, Bengkel Sam tercatat di buku besar, yang membuat pemrosesan pembelian dan penjualan menjadi tidak efisien dan sering terjadi seperti invoice dan bukti transaksi hilang. - Permasalahan tersebut memunculkan konsep sistem informasi penjualan yang memuat informasi tentang pembelian barang, persediaan barang, penjualan barang, serta laporan penjualan barang dan penggunaan sistem pembelian cadangan first in first out.
6	M.Syaiful Hannani	2020	Aplikasi E-Commerce penjualan spare part motor Honda CB Klasik	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini ada pada aplikasi yang dihasilkan sebagai aplikasi E-Commerce yang berjalan pada smartphone android. Aplikasi ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan fungsi pencarian menggunakan kata kunci yang berbeda untuk setiap klasifikasi suku cadang di dalam aplikasi.

				<ul style="list-style-type: none"> - Metode prototype digunakan dalam metode pengembangan aplikasi yang kemudian membuat program belanja online menggunakan sistem aplikasi android pada smartphone dengan tujuan mengimplementasikan fungsi pencarian produk yang dibeli.
7	Anang Apriyanto	2017	<p>Sistem E-Commerce Spare Part di Bengkel Joko Motor Kota Klaten</p> <p>Metode Prototype</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saat menjual sparepart masih menggunakan manual dan setiap transaksi tercatat di buku besar, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk melaporkannya. - Hasil pembuatan website penjualan komoditi yang berisi stok komoditi, informasi penjualan komoditi dan laporan harian penjualan komoditi, bertujuan untuk memudahkan pengelolaan informasi secara cepat, tepat dan akurat dalam proses bisnis.
8	Januario Marques Dias	2014	<p>Sistem Informasi E-Commerce Onderdil Motor Vespa di Bengkel Nugroho</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun sistem penjualan bengkel Nugroho berbasis web untuk memproses pemesanan, menjual suku cadang sepeda motor dan mengirim informasi tentang

				<p>suku cadang mesin Vespa melalui internet. Sistem informasi penjualan sepeda motor vespa secara online dan penyediaan suku cadang sepeda motor vespa melalui internet.</p>
9	Nicoleng	2013	<p>Penjualan E-Commerce Onderdil Motor Binter Merzy di Bengkel Black N Berbasis Web</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem Informasi Penjualan suku cadang mesin binter merzy di bengkel black N berbasis web. Bengkel Black N menawarkan berbagai suku cadang mesin Binter Mezy. Permasalahan Black N Workshop masih berupa transaksi penjualan manual dan materi promosi melalui brosur. - Tujuan dari penelitian adalah untuk membuat sistem penjualan bengkel Black N berbasis web. Diharapkan sistem ini dapat memproses pemesanan penjualan suku cadang sepeda motor dan memberikan informasi tentang suku cadang sepeda motor binter merzy melalui internet.
10	Trijaya Hari Setya Putra	2019	Rancang Bangun Sistem E-Commerce	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem Informasi Penjualan Sparepart dapat membantu

			Penjualan Sparepart Sepeda Motor Berbasis Motor	<p>CV. Joyo Speed Motor dalam mengelola data dan memudahkan pelanggan tidak perlu datang ke bengkel untuk membeli sparepart.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengolaan data penjualan sparepart di Joyo Speed Motor masih dikerjakan secara konvensional dengan dicatat dalam buku tanpa adanya proses pengolahan menggunakan komputer penelitian ini menggunakan web dalam penjualan spare part secara online.
--	--	--	---	---

2.2 Pengertian Service Oriented Architecture

Menurut Erl 2005, proses perangkat lunak Service Oriented Architecture berkomunikasi satu sama lain untuk memberikan persyaratan bisnis layanan yang berlokasi secara dinamis dan panggil satu layanan dapat meminta dan keberadaan layanan lain.

Contoh : E-commerce dapat menanyakan keberadaan oteransi pembelian

2.2.1 SOA Memiliki 3 Tahapan :

1. Initiate

Berdasarkan hasil observasi lapangan diperoleh informasi yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu penjualan suku cadang sepeda motor di Bengkel Wijaya.

2. Develop rodmadte

Pada fase ini, proses yang akan dikembangkan diperiksa secara detail, hasil dari proses setelah pengembangan dan teknologi yang digunakan dalam proses pengembangan dijelaskan.

3. Excute plan

Pada titik ini semuanya sudah selesai dan dalam tahap pengembangan Roadmap langsung ditayangkan.

2.3 E-Commerce

E-commerce merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk melakukan transaksi secara bisnis secara online, dalam bisnis ecommerce harus bertransaksi dengan sistem lain.

E-Commerce atau yang biasa disebut juga dengan istilah Ecom atau Emmerce merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi Electronic Data Interchange (EDI), email, electronic bulletin boards, mesin faksimili, dan Electronic Funds Transfer yang berkelanjutan dengan transaksi-transaksi belanja di Internet shopping, Stock online dan surat obligasi, download dan penjualan software, dokumen, grafik, musik, dan lain-lainnya, serta transaksi Business to Business (B2B). (Alwendi 2020)

2.3.1 E-Commerce ada tiga definisi menurut kalakota dan whinstone (1997)

- Dari perspektif komunikasi, E-Commerce adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
- Dari perspektif proses bisnis, E-Commerce adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.

2.3.2 Karakteristik E-Commerce

mempunyai 2 jenis yaitu bussines to bussines dan bussines to customer

A) Bussines to Bussines

- Trading partners yang sudah saling mengetahui dan bussines antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama.
- Pertukaran data dilakukan secara terulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.

B) Bussines to Costomer

- Terbuka untuk umum, di mana informasi disebarkan secara umum luas.
- Servis yang digunakan juga bersifat umum, sehingga dapat dipergunakan oleh orang banyak.
- Servis yang digunakan berdasarkan permintaan dari kedua pihak.

2.3.3 Manfaat E-Commerce

Manfaat menggunakan E-Commerce dalam dunia bisnis

- Meningkatkan market exposure dalam dunia bisnis yang dijalankan. Transaksi on-line yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media computer dan tidak terbatas jarak dan waktu.

2.3.4 Ancaman menggunakan E-Commerce

- System Penetration
Orang yang tidak berhak menggunakan sistem komputer dan dapat melakukan segala sesuatu sesuai dengan keinginan dan kondisinya..
- Authorization Violation
Melanggar atau menyalahgunakan otoritas hukum dari setiap orang yang berwenang untuk mengakses sistem pelanggaran.

2.4 Web Service

Web Service adalah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interoperabilitas sistem jaringan. Web Service bermanfaat sebagai cara bagi situs web untuk menawarkan layanan dalam bentuk informasi.(Slameto 2015)

