

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**II.1 Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu sebagai berikut.

<b>NO</b>	<b>PENULIS</b>	<b>JUDUL</b>	<b>TAHUN</b>	<b>KESIMPULAN</b>
1	Arum Wahyuni Purbohastuti, Didik Aribowo	PENGEMBANGAN E-COMMERCE PRODUK UMKM BERBASIS ANDROID DI KOTA SERANG- BANTEN	2019	Sistem aplikasi e-commerce ini dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk pemesanan produk UMKM. Dimulai dengan presentasi produk, pemilihan produk, pemesanan dan pengiriman. Pelaku UMKM mendapatkan akses terhadap produk yang diperjual belikan dengan menampilkan harga dan informasi produk yang menarik konsumen untuk membeli produk tersebut. Selain itu, presentasi produk yang menarik dan pengalaman pembelian masa lalu disajikan kepada konsumen.
2	Iwan Setiawan, Saepudin Nirwan, Firsta Maisya Amelia	RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BAGI USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH BERBASIS WEB (SUB	2018	Aplikasi penjualan UKM merupakan aplikasi yang dapat menjadi sarana penjualan usaha bagi beberapa UMKM yang terdaftar dalam program tersebut. Saat menggunakan aplikasi ini, pengguna perlu mendaftar untuk menjadi anggota bagi

		MODUL: PEMBELIAN)		calon pembeli dan UMKM bagi penjual. Setelah itu, pengguna dapat menggunakan aplikasi ini. Dalam aplikasi pemasaran ini, pelanggan dapat melihat produk yang diunggah oleh UMKM yang ada. Aplikasi ini dilengkapi dengan grup produk yang sering dilihat, produk yang baru diunggah, dan fungsi pencarian produk dengan kata kunci yang dike
3	Elmo Agusti	PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM	2022	Pelaku UMKM dapat melihat laporan penjualan secara detail tanpa perlu mencatat secara manual. Dengan adanya aplikasi ini menjadi terjamin karena adanya sistem nomor invoice yang dibuat oleh aplikasi ini. Aplikasi ini juga dapat membantu proses pengelolaan transaksi menjadi lebih efisien.
4	Gregorius Rio Alfrian, Endang Pitaloka	STRATEGI USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) BERTAHAN PADA KONDISI PANDEMIK COVID 19 DI INDONESIA	2020	Pandemi Covid-19 yang merebak di Indonesia telah memukul perekonomian Indonesia, khususnya UMKM. Pembatasan sosial yang efektif untuk mencegah penyebaran juga memaksa pedagang biasa atau UKM untuk beradaptasi dengan situasi yang ada.

5	Nur Aeni Widiastuti, Teguh Tamrin	PENERAPAN APLIKASI MOBILE LOCATION BASED SERVICE UNTUK PERSEBARAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DI KABUPATEN JEPARA	2020	Permasalahannya adalah lokasi pusat industri kurang strategis sehingga pembelinya sedikit. Karena keberlanjutan pusat-pusat industri yang ada. Peneliti mengusulkan aplikasi mobile berbasis lokasi untuk penyaluran UMKM di Kabupaten Jepara. Penggunaan layanan berbasis lokasi disarankan karena memiliki kelebihan.
6	Febrian Hidayat, Muhamad Sadali, Aris Sudianto	Aplikasi Titip Online Produk UMKM Berbasis Android	2022	UMKM berperan penting dalam meningkatkan pertumbuhan di daerah. Namun dapat dilihat untuk menekan angka pengangguran sangat perlu di perluas akses untuk para pelaku UMKM. Tujuan penelitian agar menampung segala bentuk produk usaha dan dapat saling menguntungkan antara kedua belah pihak.
7	Agus Arifin, Mardiyah Tusholihah, Sari Sanubari, Rizqo Mardi	PERANCANGAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS <i>ONLINE</i> DALAM RANGKA PENINGKATAN USAHA TAHU GORENG DI WILAYAH SUMEDANG JAWA BARAT	2019	Penelitian dilatar belakangi dengan masih manualnya pengolahan laporan keuangan pada UMKM di Tahu Goreng Sumedang H. Aten. Data penelitian dikumpulkan dengan melakukan wawancara pada UMKM terkait. Penelitian menghasilkan sistem informasi berbasis Android bernama SIKE

				(Sistem Informasi Keuangan EMKM) yang memiliki fungsi untuk membantu pelaku UMKM dalam penyajian laporan keuangan sesuai dengan SAK EMKM (Standar Akuntansi Keuangan Entitas Mikro Kecil dan Menengah).
8	Mohammad Rizky, Amelia Kurniawati, Afrin Fauzya Rizana	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKTIVITAS PENJUALAN DAN MONITORING PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO KISS SECONDBRAND MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT	2021	Proses bisnis terkait pengecekan barang masuk dan keluar masih manual sehingga menyulitkan pemilik untuk mendapatkan informasi cepat dan akurat. Sistem perancangan informasi menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sistem bekerja sesuai dengan keinginan pengguna.
9	Sholekah Dwi Saputri, Luciana Andrawina, Nurdinintya Athari Supratman	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB PADA SUA COFFEE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT	2021	Dalam kondisi lapangan yang sulit diprediksi, saat itu masih dengan cara kerja konvensional, beberapa pekerja dengan posisi berbeda mengalami kendala. Penyebabnya adalah belum banyak data yang terdokumentasi dan terintegrasi sehingga sistem informasi manajemen dapat menyimpan dan mengelola data secara real time. Saat merancang sistem ini,

				<p>metode yang dipilih untuk pengembangan sistem adalah Rapid Application Development (RAD), sedangkan pengujian black box dan pengujian penerimaan pengguna digunakan untuk pengujian sistem. Perancangan dengan metode yang dipilih dapat langsung menghubungkan tugas-tugas karyawan, mengelola dan menyimpan data secara real time, sehingga pengiriman data lebih cepat dan kesalahan data dapat diminimalkan.</p>
10	Sismadi	Sistem Manajemen Perniagaan Kaos Sablon Dengan Metode RAD Berbasis Web	2020	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan bisnis di saat masih adanya pembatasan sosial yang biasa terjadi di masa pandemi Covid19 yang menyebabkan penurunan tajam dalam bisnis. Sistem ini dibangun menggunakan metode Rapid Development Application (RAD). Hasil binaan dapat meningkatkan pendapatan bagi kontraktor, serta kemudahan dan kepraktisan bagi pelanggan.</p>

Berdasarkan penelitian terdahulu membahas tentang UMKM dan METODE RAD, maka penulis membuat perancangan aplikasi dengan judul “Pengembangan *Software* Pemasaran Usaha Mikro Kecil dan Menengah Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* ”.

## II.2 Landasan Teori

### II.2.1 UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah merupakan istilah umum yang mengacu pada usaha ekonomi produktif oleh orang perorangan atau badan usaha menurut Undang-Undang yang diatur Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2008. Kriteria untuk usaha mikro adalah kekayaan bersih Rp50.000.000, untuk standar usaha kecil melebihi Rp50.000.000, dan standar usaha menengah adalah Rp500.000.000 atau lebih. Peruntukan ini tidak termasuk tanah dan bangunan untuk keperluan bisnis.(Hidayat et al., 2022)



Gambar 2. 1 Logo UMKM

### II.2.2 Android

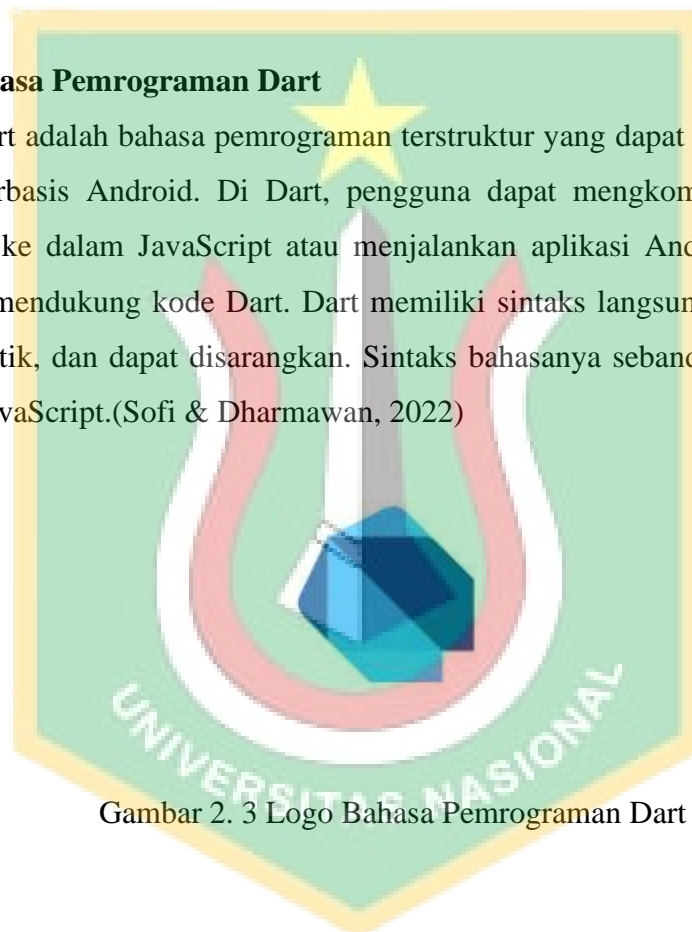
Android adalah sistem perangkat lunak berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi inti. Android merupakan sistem operasi untuk perangkat seluler atau tablet. *Android Standard Development Kit (SDK)* adalah *tool Application Programming Interface (API)* untuk mengembangkan aplikasi Android untuk sistem operasi seluler populer. Sistem operasi diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (device) dan penggunaannya.(Arifin et al., 2019)



Gambar 2. 2 Logo Android

### II.2.3 Bahasa Pemrograman Dart

Dart adalah bahasa pemrograman terstruktur yang dapat membuat aplikasi seluler berbasis Android. Di Dart, pengguna dapat mengkompilasi kode Dart pengguna ke dalam JavaScript atau menjalankan aplikasi Android yang secara langsung mendukung kode Dart. Dart memiliki sintaks langsung, berbasis kelas, dapat diketik, dan dapat disarangkan. Sintaks bahasanya sebanding dengan Java, C#, dan JavaScript. (Sofi & Dharmawan, 2022)



Gambar 2. 3 Logo Bahasa Pemrograman Dart

### II.2.4 Firebase

Firebase merupakan Backend as a Service (BaaS) Google. Firebase adalah solusi Google untuk mendukung pengembangan aplikasi seluler. Pengembang aplikasi dapat fokus pada pengembangannya, tanpa perlu mengkhawatirkan masalah backend. Firebase didirikan pada tahun 2011 oleh James Tamplin dan Andrew Lee. Tamplin dan Lee kemudian memisahkan sistem obrolan dari arsitektur real-time yang dijelankannya. Firebase diakuisisi oleh Google pada Oktober 2014. (Gunadi et al., 2020)



Gambar 2. 4 Logo firebase

### II.2.5 Flutter

Flutter adalah pengembangan perangkat lunak (SDK) yang dibuat oleh Google untuk membangun aplikasi multiplatform yang dijalankan di setiap platform, mulai dari Android, iOS, Desktop dan Web. Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart. Perbedaan framework Flutter dengan lainnya adalah pada struktur aplikasinya, pada *framework* semua kode dikompilasi menjadi kode native tanpa interpreter, yang mempercepat proses kompilasi. (Enggar Krisnada & Tanone, 2020)



Gambar 2. 5 Logo Flutter

### II.2.6 GoogleMaps

Berdasarkan peta dan lokasi terkait, Google Maps adalah layanan yang dikembangkan oleh Google. Untuk mendapatkan kunci API, layanan berbasis lokasi dapat ditambahkan ke Platform menggunakan API Google Maps. Pelaku UMKM menyediakan koordinat dalam aplikasi untuk menunjukkan di mana pengguna atau calon pembeli menginginkan tempat tersebut. (Permadi et al., 2020)





Gambar 2. 6 Logo GoogleMaps

### II.2.7 Rapid Application Development (RAD)

*Rapid Application Development* (RAD) merupakan kumpulan strategi, metode, dan alat integrasi yang terkandung dalam kerangka kerja yang disebut rekayasa informasi. (Rizky et al., 2021) Metode pengembangan dengan proses linear sequential dapat memungkinkan tim menciptakan “sistem fungsional” dengan siklus yang cepat. (Saputri et al., 2021) Dalam penelitian ini terdapat beberapa langkah untuk membuat sistem pemasaran UMKM dan metode yang paling sesuai untuk kebutuhan informasi yang dinamis dan up-to-date dan personal pada karakteristik pengguna, sehingga dapat mencapai hasil yang memuaskan. (Sismadi, 2020)



Gambar 2. 3 Logo Metode Rapid Application Development