

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *Electronic commerce*, juga *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya.

Meilyana (2007) melakukan pembangunan situs *e-commerce* produk *fashion* dengan menggunakan Produk *.net* dan *web services*. Pembangunan situs *e-commerce* ini menggunakan C#.NET dan basis data Oracle. Situs *e-commerce* ini menggunakan transaksi penjualan produk *fashion*.

Saputra (2009) melakukan pembangunan aplikasi *e-commerce* pada toko palapa sport dengan menggunakan PHP dan MYSQL. Situs *e-commerce* ini meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan produk Olah Raga pada Toko Palapa Sport, mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi lengkap mengenai Produk olahraga terbaru yang ada di Palapa Sport, serta mempermudah dalam transaksi pemesanan barang pada Toko Palapa Sport.

Yanuar (2010) melakukan pembangunan aplikasi katalog belanja berbasis lokasi memanfaatkan J2ME dan Google Maps API. Aplikasi ini bertujuan membangun suatu aplikasi layanan berbasis lokasi Jogja Catalog Service (JCvice) dimana pemilik toko dapat memasarkan produk maupun calon konsumen dalam mencari produk yang dibutuhkan.

Mulyadi (2011) melakukan pembangunan aplikasi penjualan dan pemesanan souvenir online pada galeri

elina keramik bandung. Sistem *e-commerce* mempermudah galeri Elina keramik memberikan informasi yang cepat, tepat, dan akurat kepada *customer* secara online untuk melakukan pembelian atau pemesanan souvenir di galeri Elina Keramik dan dapat menyediakan laporan sesuai yang diharapkan oleh perusahaan.

Henry (2012) melakukan pembangunan aplikasi promosi dan penjualan baju bayi berbasis web multimedia dengan menampilkan elemen-elemen multimedia. Sistem penjualan produk ini PHP dan menggunakan tools CMS Joomla.

Sedangkan Tugas Akhir yang akan penulis susun yakni membangun *virtual shoes market system* dengan memanfaatkan teknologi Google Maps. Aplikasi ini berisi mengenai pendaftaran toko-toko sebagai sisi penjual, penjualan produk *shoes* secara *online* serta kemudahan pembeli/member dalam membeli produk secara *online*.

Perbedaan yang terdapat pada aplikasi yang telah ada sebelumnya dapat dilihat pada table 2.1

Tabel 2.1 Perbedaan aplikasi dengan sebelumnya

No.	Item Pembanding	Meilyana 2007	Saputra 2009	Yanuar 2010	Henry 2012	Jenny 2013
1.	Identifikasi Produk	√	√	√	√	√
2.	Penjualan	√	√	-	√	√
3.	Toko lebih dari 1	-	-	√	-	√
4.	Pembayaran	√	√	-	√	√
5.	Lokasi	-	-	√	-	√