

BAB 3

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi Mobile

Tahun 2013, menurut Moren Yani aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler, atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70 persen pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur *game*, *music player*, sampai *video player* membuat kita semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun (Yani, 2013).

Tahun 2009, menurut Supardi (Supardi, 2009) aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang terdapat di *handphone (mobile)*. Banyak aplikasi yang ada di *handphone*, walaupun pelayanan atau kecanggihannya tidak selengkap di komputer. Aplikasi-aplikasi di *handphone* adalah seperti BlackBerry Messenger, Line, Games, Whatsapp, dan lain-lainnya.

3.2 Teknologi

Tahun 1993, menurut Mardikanto (Mardikanto, 1993) teknologi adalah suatu perilaku produk, informasi dan praktek-praktek baru yang belum banyak diketahui, diterima dan digunakan atau diterapkan oleh sebagian warga masyarakat dalam suatu lokasi tertentu dalam rangka mendorong terjadinya perubahan individu dan atau

seluruh warga masyarakat yang bersangkutan. Sedangkan menurut Miarso pada tahun 2007 mengatakan teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem (Miarso, 2007). Kemudian pada tahun 1994, Djoyohadikusumo mengatakan bahwa teknologi berkaitan erat dengan dunia *science* dan *perekayasaan*. Dengan demikian teknologi mengandung dua dimensi, yaitu *science* dan *engineering* yang saling berkaitan satu sama lainnya. *Science* merujuk pada pemahaman kita tentang dunia nyata sekitar kita, artinya mengenai ciri-ciri dasar pada dimensi ruang, tentang materi dan energi dalam interaksinya satu terhadap yang lainnya (Djoyohadikusumo, 1994).

Tahun 1987 Sardar mengemukakan teknologi adalah sarana yang pada akhirnya menetak suatu peradaban, dia merupakan ungkapan fisik dari pandangan dunianya (Sardar, 1987). Makna teknologi menurut (Capra, 2004) seperti makna "*science*", telah mengalami perubahan sepanjang sejarah. Tidak ketinggalan seorang ahli sosiologi yang bernama Manuel Castells mendefinisikan teknologi sebagai kumpulan alat, aturan, dan prosedur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu pekerjaan tertentu dalam cara yang memungkinkan pengulangan (Castells, 2004).

3.3 Bisnis

Bisnis adalah usaha yang dijalankan yang tujuan utamanya adalah keuntungan (Kasmir & Jakfar, 2012). Sedangkan Umar pada tahun 2005 mengatakan bisnis adalah seluruh kegiatan yang diorganisasikan oleh orang-orang yang berkecimpung dalam bidang perniagaan dan industri yang menyediakan barang dan jasa untuk kebutuhan mempertahankan dan memperbaiki standar serta kualitas hidup mereka (Umar, 2005). Bisnis dalam arti luas adalah suatu istilah umum yang menggambarkan suatu aktivitas dan institusi yang memproduksi barang dan jasa dalam kehidupan sehari-hari (Amirullah, 2005).

Dewasa ini bisnis sudah sangat merajalela. Dimulai dari bisnis kuliner, *fashion*, sampai bisnis jasa ojek online pun sudah ada di Indonesia. Semakin hari, keadaan bisnis di Indonesia semakin menjanjikan.

3.4 Sistem Informasi

Tahun 2001 menurut McLeod, sistem informasi adalah suatu sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi (McLeod, 2001). Sedangkan menurut (Arbie, 2000) sistem informasi adalah sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan. Menurut Lani Sidharta pada tahun 1995, sebuah sistem informasi adalah sebuah sistem buatan manusia yang berisi himpunan terintegrasi dari komponen-komponen manual dan

komponen-komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi untuk pemakai (Sidharta, 1995).

Sistem informasi dapat disebut baik, jika *user*-nya rajin memasukkan dan memeriksa data dari waktu ke waktu, operatornya rajin memeriksa kebenaran proses-proses pengolahan data yang ada didalamnya, serta jika pemimpin di organisasi tersebut mudah untuk mengakses kinerja sistem organisasi tersebut sehingga ia mendapatkan informasi yang sangat penting untuk pengambilan keputusan dalam organisasi tersebut. Menurut (Gordon B, 1991) sistem informasi merupakan suatu sistem yang menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut dengan instruksi, dan mengeluarkan hasilnya.