

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini akan dijelaskan mengenai penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan yang berkaitan dengan topik yang dibahas, serta perbandingan antara penelitian-penelitian yang ada dengan penelitian dari tugas akhir ini. Peneliti melakukan perbandingan dengan sistem toko *online*, bengkel *online* yang sudah pernah dikembangkan. Acuan diambil dari jurnal berdasarkan kesamaan topik atau pemanfaatan teknologi yang sama.

Teknologi sekarang sudah mengalami kemajuan secara pesat, khususnya dalam dunia bisnis UKM dalam mendapatkan konsumen. Pada permasalahan di Dinas Koperasi Perindustrian Perdagangan dan Pariwisata Kabupaten Purworejo banyak dikenal melalui brosur dan informasi secara lisan kepada masyarakat. Hal yang dilakukan tersebut kurang efektif karena akan memakan waktu yang cukup lama dan dapat mengakibatkan informasi yang disampaikan kurang lengkap. Peningkatan daya saing yang terjadi saat ini sangat ketat, dengan adanya bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat berjalan mudah dengan menggunakan media internet sebagai bantuan melakukan aktivitas. Penelitian yang dikembangkan oleh (Sadgotra & Saputra, 2013) menciptakan suatu wadah atau media untuk melakukan usaha secara *online (marketplace)* berbasis *website*. Pada *website* yang telah dikembangkan untuk melakukan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) pada Kabupaten Purworejo yang dapat menangani segala proses transaksi yang dilakukan secara *online*.

Penelitian lain yang sejenis mengenai perancangan aplikasi *e-market* sebagai sarana promosi dan tukar menukar informasi antara penjual dan pembeli membahas menggunakan internet dapat mempermudah kehidupan manusia dalam segala bidang, contohnya dalam bidang jual beli dan promosi. Proses jual beli dapat dilakukan lebih mudah, bagi penjual mereka dapat dengan mudah mempromosikan

barang yang dijual dan bagi pihak konsumen dapat dengan mudah menemukan barang yang dibutuhkan. Faktor yang mempercepat terjadinya transaksi tersebut adalah kebanyakan perusahaan sudah menggunakan *e-marketplace* yang memungkinkan bertemunya penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. Pada penelitian ini membuat aplikasi *website* untuk melakukan promosi penjualan barang yang dimiliki oleh penjual dan dapat melakukan tukar menukar informasi antara penjual dan pembeli (Kodong, et al., 2012).

Penelitian selanjutnya tentang rancang bangun sistem jejaring kluster berbasis *web* dengan menggunakan pendekatan model *e-commerce* untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang ada di Indonesia. Penelitian ini dilakukan karena banyak para pelaku UMKM mengalami kesulitan dalam melakukan pemasaran dari produk yang ditawarkan, maka akan dikembangkan sebuah media untuk berjualan secara *online (marketplace)* dengan berbasis *website*. Pada *website* yang akan dibuat menangani segala proses transaksi jual beli secara *online*, barang dan jasa dapat diatur sehingga pengunjung atau pengguna *website* dapat dengan mudah mencari produk-produk sesuai dengan jenis yang ada (Hudiono, et al., 2013).

Pada penelitian lainnya tentang pembangunan sistem informasi *service* kendaraan pada bengkel KFMP membahas tentang pesatnya perkembangan bisnis yang menggunakan sarana teknologi informasi mendorong terjadinya persaingan bisnis. Setiap pelaku bisnis bersaing untuk merebut pelanggan yang mau menggunakan produk atau jasa dari kendaraan yang dimiliki. Bengkel KFMP adalah usaha milik perorangan yang bergerak pada bidang jasa yaitu perbaikan mobil khususnya spesialis untuk mobil-mobil produksi dari Honda atau mobil buatan Jepang seperti CRV. Pada bengkel tersebut masih melakukan proses manual untuk pencatatan, pencarian data pelanggan, perhitungan administrasi *service* yang telah dilakukan dan pembuatan laporan secara manual. Hasil dari sistem informasi pada bengkel KFMP ini adalah setiap pelanggan akan melakukan pendaftaran dengan memberikan STNK kendaraan untuk dicatat data-datanya, proses pengerjaan *service* ini membuat nota keluhan yang tercantum pada *form* serah terima atau *form* keluhan kendaraan yang akan diberikan kepada teknisi dan

terakhir pembuatan laporan untuk dilaporkan kepada kepala bengkel (Welim, et al., 2015).

Pada penelitian berikutnya pembuatan Sistem Informasi Geografis (SIG) pencarian lokasi bengkel. Seiring perkembangan zaman semakin banyak pengguna kendaraan bermotor dan sekarang sangat dibutuhkan bengkel untuk kendaraan yang dimiliki. Informasi tentang lokasi bengkel yang akurat menjadi kebutuhan dari pemilik kendaraan, terbatasnya pengetahuan terhadap lingkungan sekitar dapat membuat informasi dari bengkel yang dibutuhkan menjadi salah. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan pencarian lokasi bengkel yang lengkap dan cukup akurat. Hasil yang didapatkan yaitu sebuah sistem informasi berbasis *web* untuk pencarian lokasi bengkel yang dapat diakses dengan menggunakan *web browser* Google Chrome (Rahardjo, 2013).

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah masyarakat saat ini masih belum yakin untuk melakukan transaksi jual dan beli secara *online*, karena banyak yang beranggapan melakukan transaksi jual-beli secara *online* barang yang dihasilkan tidak sesuai yang diinginkan dan sering terjadi kesalahan dalam melakukan pembayaran. Permasalahan yang terjadi maka dibuat sebuah wadah untuk melakukan transaksi jual-beli secara *online* (*marketplace*) dan sistem pembayaran dengan menggunakan penerapan sistem rekening bersama. Pada pembeli dapat menitipkan nominal pembayaran terlebih dahulu kepada sistem rekening bersama sebagai jaminan kepada penjual bahwa pembayaran telah dilakukan. Hasil yang didapat yaitu sebuah sistem berbasis *website* yang dapat memudahkan user untuk melakukan transaksi pembelian barang yang diinginkan (Heriyanto, et al., 2016).

Pada penelitian tentang *Business to Business* (B2B) *e-marketplace* sebagai media promosi produk Usaha Kecil dan Menengah (UMK) yang dibahas oleh (Mansur, 2015) membahas tentang melakukan transaksi *marketplace* sebagai media promosi untuk usaha kecil dan menengah. Peningkatan daya saing yang terjadi saat ini terjadi sangat ketat, dengan adanya bentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat berjalan mudah dengan menggunakan media internet sebagai pembantu melakukan aktivitas yang dipermasalahkan. Indonesia pada bagian *marketplace*

secara *online* dapat dilakukan melalui media sosial, tetapi untuk media sosial memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi sehingga informasi yang diberikan kurang akurat dan sering terjadi kesalahan. Hasil yang didapatkan yaitu berupa media promosi bagi UKM dengan menggunakan model B2B *e-marketplace* yang terdiri dari 3 bagian yaitu pengelola *website* untuk admin, pihak UKM dan untuk *supplier*. Pada admin dapat mengelola semua data dan informasi yang terjadi pada sistem, pada pihak UKM dapat melakukan *input* data katalog produk dan melihat data bahan baku dari setiap *supplier*, sedangkan *supplier* dapat memasukkan data *supplier*, melakukan promosi produk dan menyampaikan informasi mengenai ketersediaan bahan baku.

Aplikasi *mobile* ini dirancang dengan menggunakan platform android 4.4 (*KitKat*) ke atas. Aplikasi atau sistem ini dirancang berupa aplikasi *mobile marketplace* agar pengguna aplikasi ini dapat melakukan proses transaksi jasa bengkel dengan mudah, nyaman dan aman di mana saja dan kapan saja waktu yang dibutuhkan. Aplikasi ini dapat memudahkan penggunanya, karena pada aplikasi *mobile* akan muncul *marker* atau tanda posisi bengkel yang akan dituju oleh *customer* sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *customer*. Pada aplikasi ini akan terhubung dengan *database* yang telah disediakan dan *database* yang digunakan adalah MySQL, untuk melakukan integrasi aplikasi *mobile* tersebut dengan *database* maka akan digunakan suatu *web service* yang akan dikembangkan dengan menggunakan bahasa PHP.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Aplikasi

Fitur	<i>Marketplace</i> untuk UMKM (Hudiono, et al., 2013)	Aplikasi <i>Online Marketplace</i> Di Surabaya (Heriyanto, et al., 2016)	<i>Marketplace</i> untuk UKM (Sadgotra & Saputra, 2013)	Sistem Informasi Bengkel KFMP (Welim, et al., 2015)	SIG Pencarian Lokasi Bengkel (Rahardjo, 2013)	Aplikasi <i>mobile marketplace</i> bengkel
Layanan Virtual	–	–	–	√	–	√
<i>Mobile</i>	–	–	–	–	–	√
Android	–	–	–	–	–	√
<i>Web Service</i>	–	–	–	–	–	√
Layanan Berbasis Lokasi	–	–	–	–	√	√
Pengelolaan User	√	√	–	√	–	√
Pengelolaan Bengkel	–	–	–	√	–	√
Penjualan	√	√	√	√	–	√

Pada bab tinjauan pustaka ini telah dibahas mengenai pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membangun sistem. Pada bab selanjutnya, yaitu bab landasan teori akan dijelaskan teori yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam membangun sistem.

