

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini Penulis akan menjelaskan mengenai beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang dilakukan penulis. Beberapa penelitian ini akan dijadikan sebagai acuan Penulis dalam membuat dan penyempurnaan penelitian milik Penulis. Berikut beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

Penelitian pertama yang serupa berjudul “Pembuatan *E-Commerce* Pemesanan Jasa *Event organizer* Untuk Zero Seven Entertainment” dibuat oleh Juniansyah, Susanto, dan Wahyudi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sistem *E-Commerce* pemesanan jasa *event organizer* berbasis *web* untuk Zero Seven Entertainment. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Tujuan lain dari penelitian ini adalah memudahkan pihak perusahaan untuk mempromosikan acara dan jasa milik mereka. Pada penelitian ini juga disebutkan bahwa situs *web* merupakan salah satu bentuk teknologi yang wajib dimiliki oleh suatu perusahaan bisnis. Penelitian ini menghasilkan sistem *E-Commerce* pemesanan EO yang dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan fungsi-fungsi yang dibutuhkan [8].

Penelitian kedua berjudul “Pengembangan Aplikasi *Marketplace* Untuk Jasa Konveksi” dibuat oleh Kurniawan, Priyambadha, dan Soebroto pada tahun 2019. Penelitian ini menyebutkan bahwa para pelanggan jasa konveksi kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai jasa konveksi yang tersedia, sehingga diperlukan aplikasi *marketplace*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *marketplace* jasa konveksi menggunakan *framework* Laravel berbasis PHP. Laravel digunakan sebagai *framework* pada penelitian ini karena Laravel mengadopsi desain MVC. Aplikasi ini juga memiliki beberapa fungsional penting untuk *E-marketplace* seperti fungsi autentikasi, dan pemesanan [9].

Penelitian ketiga berjudul “Pengembangan Aplikasi *Web Market Place* Jasa Rumah Tangga (Beresin)” dibuat oleh Putra dan Munir pada 2017. Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa banyak para penyedia jasa yang tidak memiliki tempat khusus seperti tempat usaha untuk menawarkan jasa mereka. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *marketplace* jasa kebutuhan rumah tangga bernama “Beresin”. Aplikasi *web marketplace* ini dikembangkan dengan *framework* Yii2 dan menggunakan basis data MySQL [10].

Penelitian keempat berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Penyedia Jasa Les *Private* di Kota Pontianak Berbasis *Web*” dibuat oleh Putra, Nyoto, dan Pratiwi pada tahun 2017. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pencarian guru les masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu dengan melalui kontak rekan se-profesi atau rekomendasi dari pengguna les sebelumnya, hal ini menimbulkan berbagai macam masalah seperti dibutuhkan waktu lama untuk mencari calon guru les dan ketidak sesuaian waktu dan lokasi antara calon murid dengan guru les. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini dibuatlah aplikasi *marketplace* jasa les privat di Kota Pontianak. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *marketplace* jasa les privat menggunakan *framework* Laravel berbasis bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL [11].

Penelitian kelima berjudul “Pengembangan *E-Market Place* Pertanian dengan Metode *Prototype*” dibuat oleh Widyawati pada tahun 2019. Pada penelitian dikemukakan bahwa *E-marketplace* dapat menawarkan peluang besar usaha untuk para produsen serta pengecer. *E-marketplace* juga dikaji dapat menaikkan tingkat penjualan barang atau jasa. Metode penelitian ini menggunakan metode *prototyping*, hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *E-marketplace* pertanian berbasis bahasa pemrograman PHP [12].

Penelitian keenam berjudul “Perancangan *Web E-Commerce* UMKM Restoran Bakso Arema Menggunakan *Framework* Laravel” dibuat

oleh Muchtar dan Munir pada 2019. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *E-Commerce* menggunakan *framework* Laravel yang dapat membantu pelanggan untuk melakukan pemesanan menu. Pada aplikasi ini terdapat 2 aktor yaitu *user* (pelanggan) dan *admin* (karyawan) [6].

Penelitian ketujuh berjudul “Pengembangan Sistem Informasi *Public E-marketplace* pada PT XYZ” dibuat oleh Sulaiman pada tahun 2015. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa sistem informasi *E-marketplace* dapat meningkatkan efisiensi serta efektifitas pengguna dalam mencari barang atau jasa yang diinginkan. Pengguna juga dapat melakukan pencarian barang dengan fitur *search* atau mencari sesuai dengan kategori yang tersedia. Pengembangan aplikasi sistem informasi *public marketplace* ini dikembangkan dengan ASP.NET dan basis data menggunakan Microsoft SQL Server [13].

Penelitian kedelapan berjudul “Pembangunan Sistem *E-Commerce* di CV.XPOSE JERSEY” dibuat oleh Nabilah, Witanti, dan Renaldi pada tahun 2017. Penelitian ini menghasilkan sistem *E-Commerce* peralatan olah raga berbasis *framework* Code Igniter(CI) dan basis data menggunakan MySQL. Pada penelitian ini pengaplikasian *E-Commerce* dianggap memberikan beberapa keuntungan seperti lebih hemat tenaga, hemat biaya, efisiensi waktu, dan dapat mengurangi harga promosi suatu produk. Kelebihan lain dari *E-Commerce* yaitu pengelolaan data transaksi penjualan dan pembelian dapat secara otomatis. Pada sistem *E-Commerce* terdapat beberapa fungsi penting seperti fungsi pemesanan dan pengelolaan status pemesanan [7].

Penelitian kesembilan berjudul “Pengembangan *E-Market* Bagu Produk Kerajinan Dari Bahan Alam Indonesia” dibuat oleh Pratama, Ardiansyah, dan Gazy pada tahun 2018. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa *E-Market* dapat membantu sebagai media promosi yang cukup efektif dan menghemat biaya. Pengelolaan penjualan produk juga lebih mudah dengan *E-Market* dan data-data produk tersimpan aman dan rapih

dibasis data sistem. Pada sistem ini juga terdapat beberapa *role* atau hak akses seperti pengguna dan admin. Data-data yang disimpan pada basis data sistem ini seperti data pemesan, data produk, dan data toko [14].

Penelitian kesepuluh berjudul “Perancangan Aplikasi *Marketplace* Jasa Percetakan Berbasis *Website*” oleh Fauzi, Wibowo, dan Putri pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi berbasis *marketplace* untuk jasa percetakan “CETAKIN” menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sistem *marketplace* ini dapat memwadahi layanan percetakan secara *online* dengan baik dan efisien [15].

Dari tinjauan pustaka yang Penulis lakukan, terdapat beberapa aspek yang penulis jadikan sebagai pembanding seperti judul, produk yang ditawarkan, sasaran pengguna, teknologi, *platform*, adanya sistem *chat*, dan adanya integrasi dengan *payment gateway*. Dengan adanya pembandingan tersebut, Penulis dapat membangun dan mengembangkan sistem yang lebih baik dan efisien. Selain itu Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa pembangunan *marketplace* jasa dapat membantu penyedia jasa dalam memasarkan jasa mereka dengan lebih baik serta efisien dan dapat membantu pengguna jasa dalam melakukan pencarian jasa. Perbedaan penelitian yang dibangun Penulis dengan penelitian sebelumnya adalah *marketplace* Penulis akan berfokus dalam lingkup jasa *Event organizer* dan diimplementasikan menggunakan *framework* Laravel dan Nuxt.js. Sistem ini juga memiliki fitur *chat* yang dapat memudahkan komunikasi antara pengguna jasa dan penyedia jasa. Juga terdapat integrasi dengan *payment gateway* yaitu Midtrans yang dapat mempermudah proses pembayaran. Berikut merupakan tabel pembanding penelitian terdahulu dengan penelitian milik Penulis.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian

Peneliti	Juniansyah, Susanto, dan Wahyudi [8]	Putra dan Munir [10]	Putra, Nyoto, dan Pratiwi [11]	Nabilah, Winant, dan Renaldi [7]	Fauzi, Wibowo, dan Putri [15]	Penulis
Judul	Pembuatan <i>E-Commerce</i> Pemesanan Jasa <i>Event organizer</i> Untuk Zero Seven Entertainment	Pengembangan Aplikasi <i>Web</i> Market Place Jasa Rumah Tangga (Beresin)	Rancang Bangun Aplikasi <i>Marketplace</i> Penyedia Jasa Les <i>Private</i> di Kota Pontianak Berbasis <i>Web</i>	Pembangunan Sistem <i>E-Commerce</i> di CV.XPOSE JERSEY	Perancangan Aplikasi <i>Marketplace</i> Jasa Percetakan Berbasis <i>Website</i>	Pembangunan Aplikasi <i>Marketplace</i> Penyedia Jasa <i>Event organizer</i> Berbasis <i>Web</i> Untuk PT. Evesia Karya Indonesia
Produk Ditawarkan	Jasa <i>Event Organizer</i> milik Zero Entertainment	Jasa Rumah Tangga	Jasa Les <i>Private</i>	Barang Olah Raga	Jasa Percetakan	Jasa <i>Event Organizer</i>
Sasaran Pengguna	Pelanggan Jasa <i>Event organizer</i> Zero Entertainment	Pengguna Jasa Kebutuhan Rumah Tangga	Pengguna Jasa Les di Kota Pontianak	Pengguna Produk Olah Raga	Pengguna Jasa Percetakan	Pengguna Jasa <i>Event Organizer</i>

Teknologi Digunakan	PHP, MySQL	Yii2, MySQL	Laravel, MySQL	Code Igniter (CI), MySQL	PHP dan MySQL	Laravel, Nuxt.js, Vuetify, MySQL
Platform	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>
Sistem Chat	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ada
Terintegrasi dengan Payment Gateway	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ada